LÍDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

DOSSIER

CTHULHU EN ESPAÑA

MÓDULOS

KULT

STAR WARS

CARTAS

ENTREVISTA CON COLEMAN CHARLTON

LOS DRAGONES

CHECKLIST DE MYTHOS

AYUDAS

LOS PADRES DE LA CIUDAD, DE KULT

Y ADEMÁS

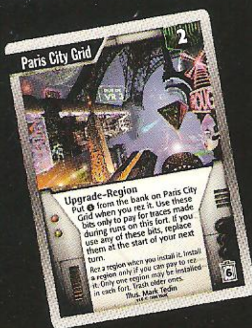
DIA DE JOC'96

CONSULTORIO DEL VAMPIRO

53

BIMESTRAL 400 Pta

the ultimate race across the cyber frontier...



NET RUNNER™



Make way for Netrunner™,
the hot new trading card game
from Wizards of the Coast, Inc.!



Contending in a futuristic techno-landscape, the Runner and the Corporation face off to see who will ultimately control coveted data.

This is Cyberpunk® territory. Gritty, unforgiving, winner-take-all.

Unique game design includes:

- two-deck starter pack
- 15-card booster packs
- full-color rulebook
- over 350 original images

Don't fall behind! Be the first to get your limited-edition Netrunner cards!

For more information:

call Wizards of the Coast's Customer Service at 0032 14 44 30 44,

or send e-mail to: custserv@wizards.be,

or call Martinez Roca at (3) 902 240 149

Wizards OF THE COAST

JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol

sumario

MAYO 1996

LIDER

53

Edita EDILUDIC
Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
MªAsunción Vilà Planas, *secretaria*
osé Lopez Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Albert Monteys

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
rmand Zoroa, Aleix Gordo, Ricard Ibánez,
Endika Garmendia, Óscar Estefanía,
Salvador Tintoré, Rama Cama.

Redacción y Administración
:/. Recaredo, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilinia, S.L.
t. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. – Recared, 2 - Barcelona

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.
B-8358-1986

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

Esta es una revista libre y plural. La redacción
no comparte necesariamente las opiniones de sus
colaboradores. Ni ellos las nuestras.

















agenda

Estocolmo (Suecia), 16 al 18 de mayo

CAMPEONATO MUNDIAL DE DOOMTROOPER

Organizado por Target Games con el apoyo de todos sus licenciatarios (en España, M+D), se disputará el campeonato del mundo de este juego de cartas, con jugadores de más de 14 países. La competición constará de tres modalidades: individual, por parejas y baraja y sobre (se le entrega a cada jugador una baraja y un sobre antes de empezar la partida, y debe jugar con las cartas que le salgan en ellos).

Buenos Aires (Argentina), 18 mayo

I CONCILIO DEL SUR

Salones del Club del Cómic, Avenida Santa Fe 1931.
Primer torneo Istari que se celebra en Argentina. Inscripciones en La Abadía, c/ Doblás 472 (domingos), teléfono 855.41.44

Sant Cugat del Vallés (Barcelona), 15 al 21 de julio

I.ª SEMANA DE ROL EN VIVO

Organiza Time Lords, c/ Dos de Maig, 22 bis, 3° 1°, 08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona).
Rol en vivo de una duración de una semana. La cuota de participación es de 20.000 pesetas, e incluye transporte hasta el escenario de la partida, alojamiento y comida. Para más información, telefonear al (93) 589.84.58, preguntando por Jordi.

Madrid, 11, 12 y 13 de octubre

DIA DE JUEGO

Organiza Lúdic3 con el patrocinio de Joc Internacional.
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas al público. Gran Torneo Istari. Para más información, teléfono (93) 451.42.11. III Open Istari - Tel. (91) 431 46 98, Agustín. Tel. (91) 435 23 12, Servando. Tel. (91) 562 60 73, Juan Luis.

Essen (Alemania), primeros de noviembre

CAMPEONATO DE EUROPA SATM

Dentro del Salón del Juego que anualmente se celebra en esta localidad alemana, se disputará este año el primer campeonato de Europa del juego de cartas de *El Señor de los Anillos.*

Barcelona, 11, 12 y 13 de abril

DIA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants. Organiza Dia de Joc-Lúdic3 con el patrocinio de JOC Internacional.
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, teléfono (93) 451.42.11

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 15 de julio a LIDER, c/ Recaredo 2, local 20, 08005 Barcelona.

novedades nacionales

CRONÓPOLIS

Para su juego *Superhéroes Inc.* tienen previsto ofrecerte *Crossover*, con más superhéroes para añadir al universo de juego y unas cuantas aventuras listas para jugar. Por lo que hace referencia a *Comandos de Guerra*, trabajan en *Kommando*, publicación periódica centrada en este juego de rol, y que incluirá ayudas, ampliaciones y aventuras.

LA FACTORÍA

Andan más atareados de lo habitual en esta editorial ante el traslado de sede que están realizando, a una nave en las afueras de Madrid. Aún así, entre mayo y junio esperan ofrecerte *Diablerie en Bretaña*, uno de los volúmenes de la serie *Diablerie* para *Vampiro*. En junio esperan que aumentes tu colección de *Hombre Lobo* con *La Fundación Valkenburg*, una especie de manicomio donde van a parar los licántropos que no superan su rito de iniciación.
Ya para después del verano nos anuncian *Vampiro: The Dark Ages*, un tomo de la línea *Vampiro* que puede considerarse un juego independiente, y que sitúa a los de los colmillos largos en la Edad Media.
Además, para los seguidores de *GURPS* ya están trabajando en *Fenrod*, el boletín de información sobre este juego con ampliaciones, nuevos PJs, etc. Si deseáis más información sobre el boletín y como recibirlo sólo tenéis que contactar con esta editorial.

FARSA'S WAGON

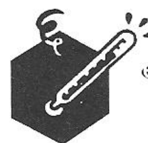
Murphy's World ha sufrido un retraso hasta Navidad, ya que esta editorial trabaja ahora duramente para poder ofrecerte en junio su nuevo juego de rol, *Invasores*, traducción al castellano del juego *Hidden Invasion*, de *Night Shift Games*. La ambientación del juego se basa en la existencia de conspiraciones gubernamentales para esconder pactos y proyectos de investigación con extraterrestres. Vamos, si te gusta Expediente X, éste puede ser tu juego. Los chicos de *Farsa's Wagon* te ofrecerán una edición diferente de la americana, por lo que hace referencia al diseño y las ilustraciones, detalle en que cojea la edición original.

JOC INTERNACIONAL

Después de *Dia de Joc* sigue el trabajo en *JOC Internacional* para presentarte sus últimas novedades. Así, entre mayo y julio saldrán al mercado *Scriptarium Veritas* (suplemento para *INS* con descripciones de cada arcángel y príncipe demonio, así como de la Corte Celestial y el Infierno), y *El Cantar de las Cubas*, de *Paranoia*.
En junio aparecerá la primera expansión para *El Señor de los Anillos* JCC. Se trata de *Los Dragones*, y te la presentamos en nuestra sección **Y no llevan sello**. Además, ya tienes a tu disposición los dados *Ojo de Sauron*, de 6 caras, ideales para tus partidas de *SATM*.
Pero las grandes novedades de esta temporada de *JOC Internacional* aún están por llegar este año. Las dos aparecerán en el mercado entre septiembre y octubre. La primera es la edición en español de *Mythos*, el juego de cartas basado en las



De izquierda a derecha, J. Rogers de Hobbygames, P. Fenlon de ICE y F. Matas de JOC Internacional, mostrándonos Dicemaster.



obras de H.P. Lovecraft, y cuya checklist te ofrecemos en **Y no llevan sello**. La segunda es la versión en castellano de *Dicemaster*, el juego de dados coleccionables que coproducen *ICE* y *Hobbygames*.

KERYKION

Por el momento están parados, a la espera de que *Wizards of the Coast* acabe de arreglar el traspaso de las licencias de rol, y de luz verde a *Atlas Games*, nueva propietaria de la licencia de *Ars Magica*, para contactar con los licenciatarios. En el momento en que se pongan de acuerdo con los nuevos propietarios, el primer título que sacarán al mercado será *Lugares Míticos*, que estaba a punto de entrar en imprenta antes del cierre de líneas de *Wizards*.

MARTÍNEZ ROCA

Para finales de mayo o principio de junio tienen previsto poder ofrecerte la edición en castellano de *Alianzas*, la expansión para *Era Glacial*, que se compone de 180 cartas. Así mismo, para junio/julio tienen previsto poner a la venta la *Guía del jugador de Magic*. Respecto a *Falkenstein*, por el momento no tienen previsto poner a la venta ningún suplemento.

M+D

Entre mayo y junio tienen previsto ofrecerte *Chromebook 2*, con nuevas armas y equipo para *Cyberpunk*, y *Clavis Inferna*, primero de una serie de tres volúmenes que integrarán una espectacular campaña para *Kult* elaborada en nuestro país. Esta primera parte transcurre en Berlín. Además, como muestra de su calidad, comentaros que la campaña será publicada en inglés y sueco en octubre.

También para estos dos meses debería estar listo *Warzone*, reglamento de figuras en la ambientación *Mutant Chronicles*, con 160 páginas a todo color. El reglamento ha sido elaborado por Bill King, autor de *Man'o'War* y coautor de *Warhammer 40K* y *Warhammer Fantasy Battles*. La aparición del reglamento coincidirá con la llegada de las figuras, más de 60 referencias elaboradas por Mark Copplestone, lo cual es toda una garantía. Y hablando de *Mutant Chronicles*, decirte que esperan ofrecerte la traducción del reglamento de rol, en su segunda edición, este verano. *Norma Comics* tiene previsto ofrecerte los cómics books inspirados en esta ambientación en el Salón del Comic de Barcelona, por si no sabes de que va el tema.

SHIRASAGI



Esta editorial de Zamora, de nuevo cuño, y que inició sus andanzas con la publicación *Freerol*, te ofrece ahora su primer juego de rol, *Feeria*, en un mundo de fantasía medieval-heroica en que los protagonistas son más los seres semihumanos basados en mitos célticos (elfos, tritones, sirenas, unicornios, dríades,...) que los PJs humanos.

Para antes del verano esperan poder ofrecerte la pantalla de su primer juego, que incluirá fichas de PJs en separata, un mapa geográfico del mundo de juego y, como no, una aventura. También en breve esperan tener a punto *Tenebros*, ampliación de juego para *Feeria*.

YGGDRASIL JOCS

En colaboración con el *Drac Club* acaban de poner en marcha el *II Concurso de Narración Fantástica*. Interesados en participar podéis obtener más información en el *Drac Club*, c/Martí i Alsina, 26, de Barcelona, teléfono (93) 420.99.99.

ZINCO

En mayo te ofrecerán el *Planescape Monstruos Compendium*, conjunto de criaturas para *Planescape*, mientras que en junio

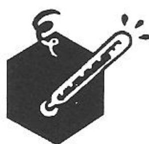
comunikado



El problema del rol "histórico" es que no existe una época histórica atrayente sino muchas. Si nos centramos, por ejemplo, en el año 1100 para poder participar en las cruzadas nos perderemos la cruzada albigense del 1204 o el juicio a los templarios del 1307. Hechos que están rodeados de un marco histórico y un tipo de sociedad muy similar. Si nos centramos en los locos años 20, nos perderemos el surgimiento espontáneo de las sectas secretas del siglo XIX (la Golden Dawn de 1888, por ejemplo) o las aventuras en la Inglaterra victoriana de Sherlock Holmes (con un Conde Drácula dando vueltas por ahí). Es el eterno problema de la inquietud humana que sufrimos constantemente algunos másters. Lo queremos TODO: *"Oh!, que interesante es el siglo XIX, pero claro, ya arbitro en el 1920 (Cthulhu) y en el 1200 (Aquelarre) y en el 1600 (Aquelarre -Villa y Corte) o sea que ... me temo que no me queda mucho tiempo para dedicarme a él, que lastima!."*

Supongamos por un momento que nos hemos contenido lo suficiente para centrarnos en una época. Entonces otro problema es la exactitud y rigurosidad histórica. Poca gente conoce al dedillo una época determinada, las costumbres, los precios, lo que se acostumbra a comer, etc., etc. Para eso están las ayudas correspondientes. En este número encontrarás una ayuda de *La Llamada de Cthulhu* para que tus personajes de los años 20 puedan pasar sus aventuras en la España de Alfonso XIII, conociendo los intríngulis de la sociedad, las costumbres, los personajes de la época, etc. Visitando la tierra de nuestros abuelos (o bisabuelos) y pasando las aventuras rodeados del típico ambiente castizo de la época. Es sólo un anticipo de lo que te espera cuando Ricard Ibáñez acabe su "Piel de Toro". Mientras tanto, tendrás que conformarte con nuestro dossier.

Pero hay más en este LIDER. Tienes toda la información sobre los últimos Dias de JOC, y un buen montón de material sobre SATM. Y aún hay más. Primeras noticias sobre lo que puede ser otro de los bombazos del año: Mythos. En fin, no te entretenemos más, que tienes mucho para leer.



esperan poder poner a la venta *Battlespace*, suplemento de *Battletech*.
Además, ya están trabajando en la preparación de las *GenCon* de este año. La mala noticia es que no se realizarán en el mismo lugar que años anteriores, ya que en el mes de noviembre hay previstas unas obras en el Museo Marítimo. Lo que si que tienen claro es que este año presentarán *Birthright*, así como una caja introductoria para *AD&D*.

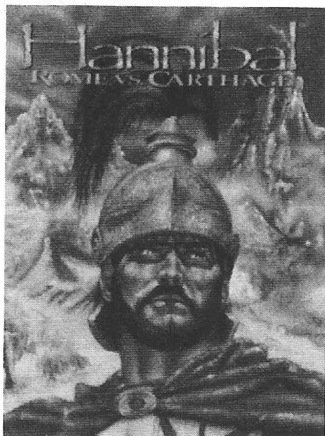
Novedades internacionales

ATLAS GAMES

Finalmente, se desveló la incógnita. Será esta marca la que se quede con los derechos de *Ars Magica*, después de adquirirlos a *Wizards of the Coast*. Una buena noticia pues responsables de esta editorial ya han manifestado su intención de potenciar al máximo este juego de rol, situándolo como su juego estrella.

AVALON HILL

We the People, el juego de tablero, crece con una nueva expansión consistente en 16 nuevas cartas para el Mazo Estratégico. *Hannibal*, por su parte, es un juego estratégico ambientado en la Segunda Guerra Púnica. Su sistema es una adaptación del de *We the People*.



CACTUS GAMES

Para su juego de cartas coleccionables *Redemption*, anuncian para junio la expansión *Prophets*, con 105 nuevas cartas con un tema central: los Profetas. Aparecen los profetas bíblicos (Daniel, Isaías, Jeremías, etc.), sus enemigos y los falsos profetas, así como artefactos relacionados con las profecías.

CLASH OF ARMS

Rommel's Battles es un libro de escenarios de 48 páginas para el sistema *Clash of Armor* (aunque puede adaptarse a otros). Contiene dos escenarios ambientados en Francia en 1940, tres en el Norte de Africa y uno en Francia en 1944, cada uno con su mapa, comentario histórico y reglas exclusivas.

COMPANION GAMES

Para su juego de cartas *Galactic Empires*, anuncian para el próximo mes de junio la expansión *Comedy Club/Far Side of the Galaxy*. Anuncian además la segunda edición del juego de cartas *Pentacle*, ambientado en el combate entre brujos.

CORGLENBURG LTD.

Murder Incorporated es una ampliación para el juego de cartas *Gangland* que incluye 125 nuevas cartas con nuevos personajes, negocios ilegales, políticos corruptos y armamento.

DAEDALUS

Para junio nos anuncian una expansión para *Shadowfist*, su juego de cartas coleccionables de artes marciales. Se llamará *Throne War* e incluirá 200 nuevas cartas. Y para *Feng Shui*, la versión rolera del juego anterior, en mayo pensaban lanzar al mercado *Marked for Death*, primer suplemento para el juego de rol y que incluye una serie de escenarios listos para jugar.

DECIPHER



Por fin apareció el juego de cartas coleccionables de *Star Wars*. Y como los de *Decipher* quieren exprimirlo al máximo, ya tienen lista la primera expansión, *New Hope*, que estará a tu disposición en junio. Incluye muchos personajes de la primera película que no aparecieron en las ediciones limitada e ilimitada, como Chewbacca y R2-D2. Consta de 160 cartas.

FASA

Draconis Combine es el primero de los volúmenes de la serie *Field Manual* de *Battletech*, y nos describe con todo lujo de detalles una de las organizaciones militares más poderosas de la Esfera Interior. *Serpent River* es un suplemento para *Earthdawn* que nos explica las interioridades de las peligrosas comunidades que habitan en las orillas de este río. *Threat*, por su parte, es una guía para *Shadowrun* (2a. edición) con información acerca de las plaguas y amenazas que acechan a los jugadores. Para este mismo juego, *FASA* anuncia para junio *Shadows of the Underworld*, libro con 5 aventuras ambientadas en los bajos fondos.

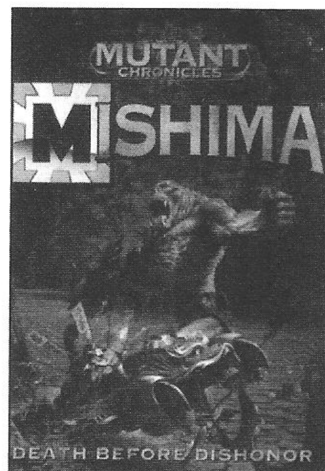
GLOBAL GAMES

Inferno: Battles of the Abyss es el reglamento para miniaturas de su juego de rol *Inferno*, en el que hordas de criaturas infernales combaten entre sí por el control del Infierno. Estará a la venta en julio.

GOLD RUSH GAMES

Heroic Adventures 2 contiene 6 aventuras para *Dark Champions*, que pueden jugarse como si de una campaña se tratase.

HEARTBREAKER



Mishima Sourcebook es un suplemento para el juego de rol *Mutant Chronicles*, centrado en esta dinastía y sus dominios. Incluye nuevas armas, vehículos, y profesiones como los Cazadores de Demonios. También incluye información acerca de Mercurio, su planeta natal. Para julio anuncian *Golgotha*, la próxima expansión para su juego de cartas *Doomtrooper*.

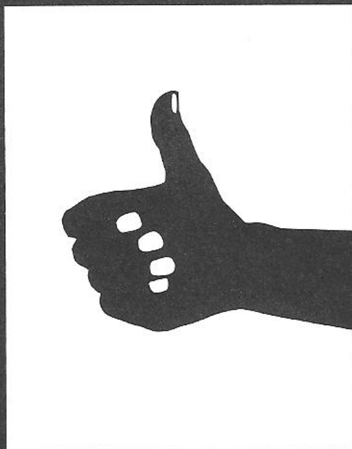
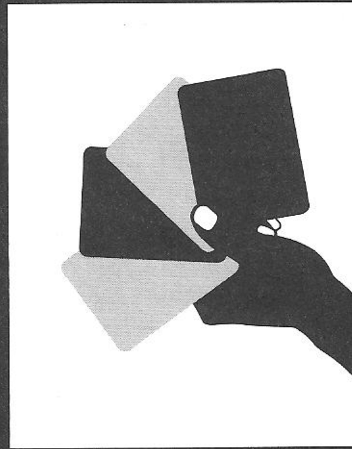
ICE

Para este verano esperan poder sorprenderte con *Dicemaster*, juego de dados coleccionables que producirán en conjunto con *Hobby Games*, y cuya edición en España correrá a cargo de *JOC Internacional*.
Para *MERP* te ofrecen *Southern Gondor: the land*, suplemento que nos presenta la provincia costera de Gondor con todo tipo de detalles.

LOST HORIZON

Esta marca nos presenta tres juegos. *Morphus: The Game of Change* es un juego en el que cada jugador genera su laberinto en el que sus oponentes deben buscar puntos de energía. *Internacional Insult* es un



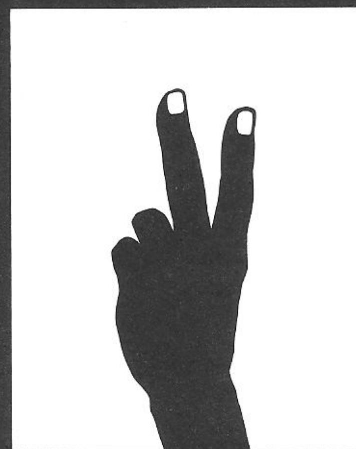




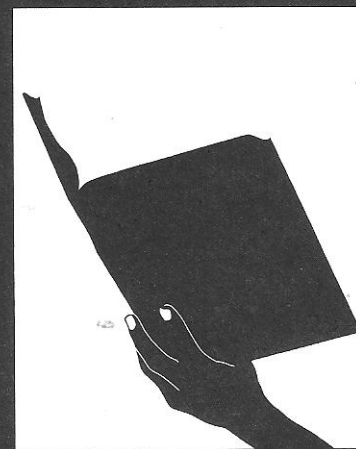
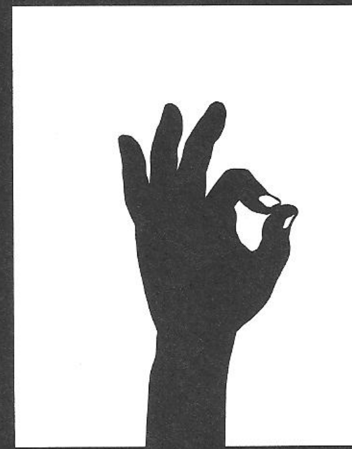
más de veinticinco tiendas






ESPECIALISTAS A TU SERVICIO






juego de cartas para 3-6 jugadores en el que, en el marco de un almuerzo diplomático, los jugadores deben ofender a los representantes de las otras naciones para conseguir provocar un incidente internacional. Su tercer juego, de tablero, es *Murphy's Magic Island*.

MAYFAIR

Para julio nos anuncian los mazos, para su juego de cartas *Sim City*, de Washington y Nueva York, que constan de 120 cartas cada uno con los principales monumentos y lugares de cada una de estas ciudades.

MMG

Para los forofos de la clásica serie de televisión esta será sin duda una gran noticia. Y es que ya está preparado el primer juego de cartas sobre la serie, con 300 cartas entre las que se hallan los tres doctores, K-9, los Daleks.

PALLADIUM

Coalition War Machine es un suplemento para *Rifts* con información acerca del nuevo y poderoso ejército de los Estados de la Coalición. Para julio anuncian *Psyscape*, suplemento para el mismo juego centrado en este misterioso lugar, que ha dado pie a numerosas leyendas y rumores.

PAGAN PUBLISHING

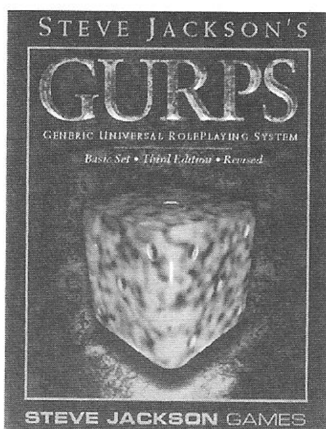
Este sello editará a partir de ahora el juego *Everway*, anteriormente propiedad de *Wizards of the Coast*, después de que el grupo *Tynes Cowan Corporation*, al que pertenece *Pagan*, llegará a un acuerdo para adquirir el juego después de que *Wizards* cerrara sus líneas de rol.

Pero siguiendo con su producción, *Walker in the Wastes* es una campaña para *La Llamada de Cthulhu* que transcurre, a lo largo de varios años, a través de diversos continentes en una lucha contra un antiguo dios y sus incontables seguidores. *Resurrected Volume 2:Keys&Gates*, para el mismo juego, es un conjunto de tres aventuras cortas aparecidas en la publicación *The Unspeakable Oath*.

R. TALSORIAN GAMES

Chromebook 4 es un nuevo suplemento para *Cyberpunk* en la línea de los anteriores de esta línea de suplementos, es decir, más tecnología y vehículos.

STEVE JACKSON GAMES



Dinosaurs es un suplemento para *GURPS* con información acerca de estas criaturas que se han convertido en un clásico de los años 90, por su presencia en cine, televisión, libros y cómics. Para julio nos anuncia *Compendium*, libro de 192 páginas que contiene todas las adiciones de reglas que ha tenido el sistema *GURPS* desde la aparición de la tercera edición.

TSR

Para el mes de junio esta marca tiene previsto ofrecerte la siguiente expansión para *Spellfire*, uno de sus juegos de cartas. Se tratará de *Draconomicon*, y se centrará en los dragones, sus diversos tipos, sus guaridas, conjuros y poderes.

En lo que se refiere al universo *AD&D* en rol, *Forgotten Realms* ve ampliada su línea con *Undermountain Trilogy I:The Lost Level*, aventura para personajes de niveles 7-9, y con la guía *Vilhon Reach*. La serie *Player's Option* aumenta con *Spells&Magic*, repleto de reglas sobre magia, y nuevos hechizos y escuelas de magia. *Birthright* crece con *The Rjurik Islands*, una descripción de este territorio habitado por unos humanos muy parecidos a los vikingos, *Halskapa Domain Sourcebook*, que te permitirá controlar un dominio en el territorio del suplemento anterior, y *Baruk-Azhik Domain Sourcebook*, que te describe el único dominio enano de esta ambientación. Para junio nos anuncian *Tyrant*, primer volumen de la serie *Monstrous Arcana*, y que en esta ocasión nos describe con todo lujo de detalles a los beholders. *Eye of Pain* será una aventura para personajes de 4-8 nivel que se complementará con el tomo dedicado a los beholders. *Birthright* crecerá con *The Hag's Contract*, mientras *Planescape* lo hará con *Hellbound: The Blood War*, y *Ravenloft* con *Death Unchained*, una aventura para PJs de niveles 5-7. *Defilers and Preservers* será un suplemento para *Dark Sun* repleto de información acerca de los magos, mientras que, en *Forgotten*, la saga dedicada a Marco Volo continuará con *Volo's Guide to the Dalelands*.

WEST END

Kathol Rift es el segundo suplemento para *Darkstryder Campaign*, con 6 emocionantes aventuras de *Star Wars*. Para junio nos anuncian, para este mismo juego, *Shadows of the Empire Sourcebook*, una guía para adaptar esta novela a tu campaña. La pugna de un poderoso líder criminal por hacerse con el favor del emperador Palpatine mientras Darth Vader rastrea la galaxia en busca de Luke Skywalker.

Por lo que respecta a su línea *Masterbook*, *World of Aden* es su última ambientación (hasta el momento), adaptada del popular juego de ordenador de *SSI*.

WHITE WOLF

La principal novedad de esta marca nos llegará en junio, y será, como no, un nuevo juego de cartas coleccionables. *Arcadia: The Wild Hunt* nos presenta el mundo de las criaturas feéricas.

Per volviendo al presente, este mes de mayo nos ofrecían *Risen Sourcebook* para *Wraith*, con información acerca de los muertos que no pueden estarse quietos en sus tumbas. Para los seguidores de Dracula lanzan al mercado el libro del clan Lasombra. *Werewolf* crece con *Axis Mundi:Book of Spirits*, mientras *Mage* lo hace con *Cult of Ecstasy*.

Y volviendo al futuro, para *Changelling* se espera el mes de junio la aparición de la *Players Guide*, mientras que *Chicago Chronicles Volume 1* recoge dos clásicos de la primera edición de *Vampire: Chicago by Night* y *Succubus Club*. *Laws of the Night* será una guía de bolsillo para *Mind's Eye Theatre* con todas las reglas y las particularidades de cada clan, para agilizar tus partidas. *Mage* crecerá con *Horizon: Stronghold of Hope*, mientras que *With Fang&Claw* será una guía para *Rage* con una versión clarificada de las reglas de este juego de cartas, una exhaustiva checklist, estrategias y reglas adicionales para las sucesivas expansiones, incluyendo la que aún está por llegar, *Legacy of the Tribes*.

WILDSTORM

Fastbreak es un nuevo juego de cartas coleccionables que recrea las reglas del baloncesto, dentro de la liga de la Global Baketball Association (GBA). Este juego mezcla el humor con las jugadas del basket real. Se compone de 300 cartas.

WIZARDS OF THE COAST

La colección de *Magic* sigue creciendo. Así, para junio se espera que aparezca *Alliances*, que se situa cuando se acaba la *Era Glacial*, y que se compondrá de más de 180 cartas.

Precisamente, hablando de *Ice Ages*, deciros que *Wizards* ha anunciado que en junio se dejará de imprimir. Y ya están planeando una nueva expansión que, como *Ice Ages*, será jugable tanto dentro de *Magic* como en sí misma. Se tratará de *Mirage*, y debería aparecer en octubre. Estará ambientada en un mundo tropical llamado Jamuraa, en el ecuador de Dominaria, y constará de unas 300 cartas. Y ya para acabar, mensaje para los coleccionistas acérrimos: ya hay una versión en japonés de *Magic*.

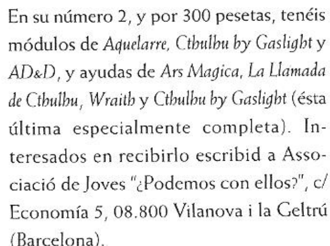
FANZÍNES

MR. ROL

He aquí algo que va a sorprender a más de uno. Es un fanzine de rol, fantasía y ciencia-ficción. Por lo que a nosotros nos incumbe (el rol), presenta en su número 1 módulos de *Star Wars*, *AD&D*, *Aquelarre*, *Mutantes en la Sombra*, *Atlantis* (ver LIDER52, **Nuestros juegos**) y uno adaptable a cualquier juego de superhéroes, así como una ayuda para transformar *Star Wars* a un sistema con 1D20. Pero lo

novedoso no es su contenido, sino su formato, ya que es un magazine informático para PC. Si quieres conseguirlo envía 95 pesetas en sellos a Magazine Informático Mr Rol, c/ La Mancha 7, 2º Izquierda, 33.210 Gijón.

¿PODEMOS CON ELLOS?



En su número 2, y por 300 pesetas, tenéis módulos de *Aquelarre, Cthulhu by Gaslight* y *AD&D*, y ayudas de *Ars Magica, La Llamada de Cthulhu, Wraith* y *Cthulhu by Gaslight* (ésta última especialmente completa). Interesados en recibirlo escribid a Associació de Joves "¿Podemos con ellos?", c/ Economía 5, 08.800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona).

CICLOPEO

Ya nos ha llegado el número 5 de este fanzine que incluye ayudas de *Mechwarrior/Battletech, Kult*, y módulos de *Fanhunter* y *Ars Magica*. También han editado el segundo suplemento para el juego de rol *El Santo Eje*, ganador de la primera edición del concurso LIDER de juegos de club. La expansión se llama *El Señor de las Rocas*, y se trata de una interesante aventura. Interesados en adquirir el fanzine (250 pesetas más gastos de envío) o el suplemento (1.100 pesetas) escribir a Ciclopeo, c/ Arto. Tioda 6, Principal D, 33.012 Oviedo (Asturias).

PINTAMONAS ASOCIADOS

Siguen adelante estos amigos de Málaga con sus líneas de cómics. Continua nuestra preferida, *Mortualia*, así como *Abracadabra, El Maldito* y *Guerreros de la Medianoche*,a las que se les suma *Código Cero*, con una historia de ambientación cyberpunk.



ACTUALIDAD

CAMPEONATO DE ESPAÑA DE DOOMTROOPER

El pasado 21 de abril se disputó en los salones Petit París de Madrid el primer campeonato de España de *Doomtrooper*, organizado por *M+D* con la colaboración de *Distrimagen*. Entre los 120 participantes el campeón fue Angel Mateo, que ha ganado un viaje con todos los gastos pagados a Estocolmo, para poder participar en el campeonato del mundo. El segundo clasificado, que también obtuvo una plaza para el campeonato mundial, fue un jugador cuyo nombre debe de sonar a todos los aficionados a las cartas: Lucio Moratinos. Además de ellos dos, también viajarán a Suecia para representar a España en el Mundial Miguel García, subcampeón del torneo de *Doomtrooper* de las *GenCon'96*, y Javier Calvo. Desde aquí les deseamos mucha suerte a todos ellos.



ACTIVITADES

ROL EN GANDÍA

Los días 20, 21 y 22 de febrero tuvieron lugar en Gandia unas jornadas de rol en los Institutos de Educación Media de la localidad, con una buena asistencia tanto por parte de los alumnos como del profesorado, dentro del marco de las III Jornadas Culturales Jóvenes. El evento estuvo a cargo del club "El Señor de las Pulseras". Este mismo club organizó el 25 de marzo un campeonato de *Magic* en la misma localidad.

TALAZBRÁGOLES'96

Un año más se celebraron estas jornadas, que se consolidan como una de las principales citas roleras del centro de la Península. Los días 3 y 4 de abril, en el Pabellón Multifuncional de Las matas, un gran número de aficionados y marcas tuvieron ocasión de disputar un buen número de campeonatos los primeros, y dar a conocer sus últimas novedades los segundos.

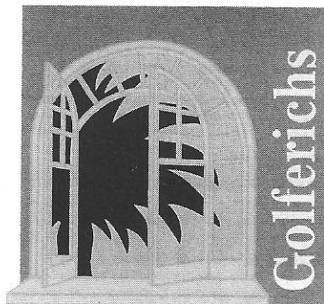
MAGIC EN ALICANTE

Los días 3 y 4 de marzo se celebró un campeonato de *Magic* en Alicante, en un local de la librería *Ateneo*. Se disputaron un total de 7 rondas. Este campeonato es sólo el primero de una serie de encuentros que se piensan organizar periódicamente para reunir a los jugadores de la zona.

24 HORAS EN TORRENTE

Este fue el tiempo que pasaron jugando los integrantes de dos clubs de Torrente (Valencia), "El Tercer Ojo" y "Nacidos el 30 de Febrero". Empezaron el 20 de abril a las 10 de la mañana, y tras unas agotadoras 24 horas de juego y diversión, lo dejaron estar la mañana del día siguiente.

L'ANNEX GOLFERICHS



Esta ludoteca situada en el número 491 de la Gran Via de Barcelona ofrece a lo largo de este trimestre una interesante lista de actividades. Mayo estará dedicado al *Sim City 200* (PC), *Hombre Lobo, La Llamada de Cthulhu, Space Hulk* y *Quats*, junio a *Colonization* (PC), *Machiavelli* y *Magic*, y julio a *Star Control* y *Theme Park* para los forofos de los juegos de ordenador, un torneo istari de *SATM* y *Pendragón* y *AD&D* para los roleros.



Campeonato de Magic en Alicante

CLUBS

AKERRAK CO



Bajo este nombre se halla un club de Sestao (Vizcaya), donde se juega a todos los juegos de rol publicados en castellano y buena parte de los publicados en inglés. Desean contactar con otros clubs. Su dirección es Asociación Juvenil de Juegos de Rol, Estrategia y Simulación Akerrak Co, Gazteleku-Casa de la Juventud, c/ La Iberia s/n, 48.910 Sestao (Vizcaya).

MAGIC TIMES

He aquí un club especializado por completo en los juegos de cartas coleccionables. Puedes contactar con ellos los domingos por la mañana en la tienda *Juegos sin Fronteras* de Barcelona, c/ Diputación 67.

EL BÚHO DORADO

Este es un club de jugadores en plenitud de facultades (20 a 25 años)de Bilbao, aficionados tanto al rol como al wargame o los temáticos. Para contactar con ellos escribid a El Búho Dorado, Apartado de Correos 7.050, 48.080 Bilbao.

ORKINS CLUB

El nombre oficial de esta agrupación es Asociación Juvenil Orkins Club. Sus miembros son entusiastas de los juegos de rol y estrategia y admiten nuevos socios (a partir de 16 años, en principio). Interesados en contactar con ellos, escribir a Club Orkins, Centro Giner de los Ríos, c/ Diputación Provincial 2, 29.780 Nerja (Málaga) o a Club Orkins, c/ Antonio Segovia Rueda, c/ El Barrio 46, 3° Derecha, 29.780 Nerja (sigue siendo Málaga).



desafíos

Soy una rolera malagueña, a la que le encanta la obra de Tolkien y la literatura fantástica en general. **Busco PJs para jugar a rol por correo**, preferentemente a *El Señor de los Anillos*, ya que es de lo que tengo más material (libros, módulos, mapas...), aunque acepto sugerencias, y también hay posibilidades de jugar partidas de *RuneQuest, Oráculo, Ragnarok, Pendragón, Stormbringer*... ¿A qué esperáis? Daos prisa en responder a la llamada, cada segundo que pasa las huestes del Señor Oscuro avanzan un poco más. Escribid a Adela María Dalmau, Avenida Ramón y Cajal 154, 29014 Málaga.

Desearía contactar con aficionados que estén interesados en jugar por correo a *Machiavelli*. Escribir a José Ramírez, c/ Espartero 14, 2° C, 35.010 Las Palmas de Gran Canaria.

Club de rol "Yo, tú, mi madre y una cucaracha venida del espacio" quiere **intercambiar módulos, campañas o juegos de invención propia**. Disponemos de un juego de invención propia (*Bolivia, la edad del Oro*), módulos para *Piratas, Far West, Aquelarre, Comando de Guerra* y *La Llamada de Cthulhu*, y hemos creado un escenario completo para *Universo*. Interesados contactar con David Pérez Ortuño, c/ Martínez Vigil 2, 4° Derecha, 33.010 Oviedo (Asturias).

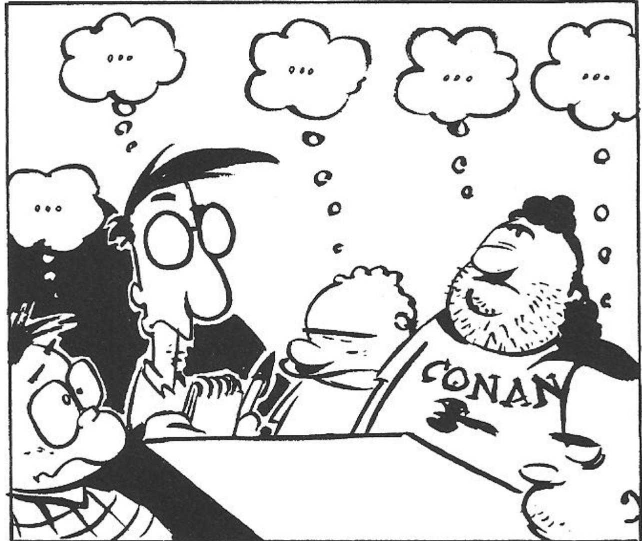


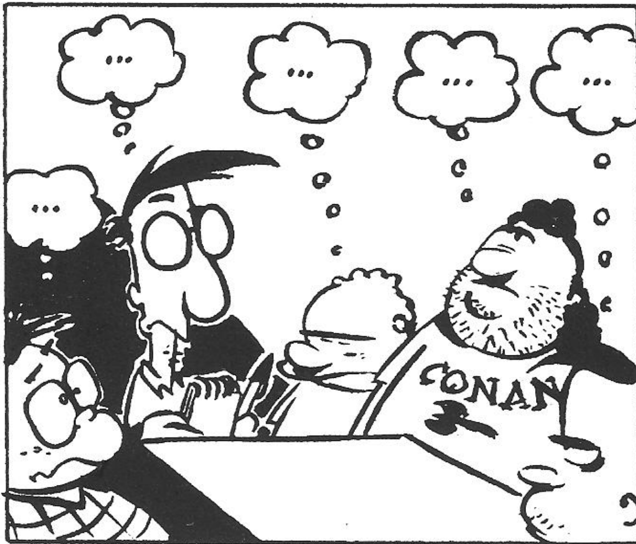
mercadillo

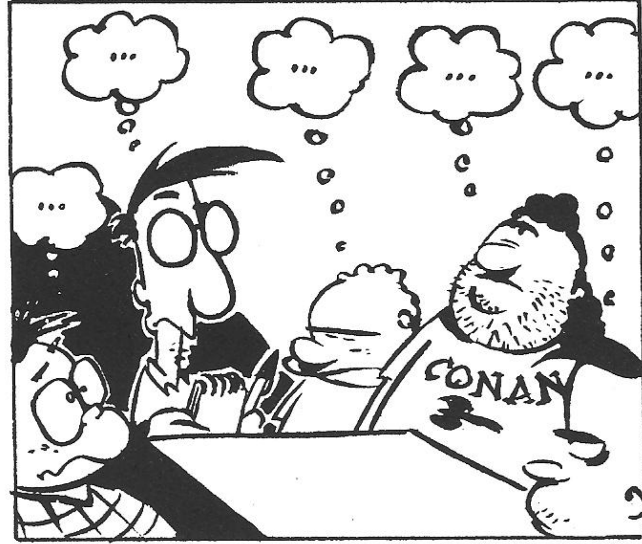
Vendo *Oráculo* (1500 pesetas), aventura y póster de *Kult* (400), *Rivendel*, para *El Señor de los Anillos* (1000), y para *Sherlock Holmes JdR* las siguientes aventuras, cada una a 600 pesetas: *Asesinato en el club Diógenes, La Esmeralda del Río Negro, Crimen en el Palacio de Buckingham* y *El Heredero Desaparecido*. También vendo los libros a 700 pesetas cada uno: *La Espada sin Honor (AD&D), El Zigurat de Kalak (Sol Oscuro)* y *El Pozo de las Tinieblas (Reinos Olvidados)*. Todos los libros y juegos están en perfecto estado y sin abrir. Interesados ponerse en contacto con Alfredo Alvarez Ortiz, c/ Severo Ochoa 17, 2° D, 05.200 Arévalo (Avila), tel.: (920) 303.427.

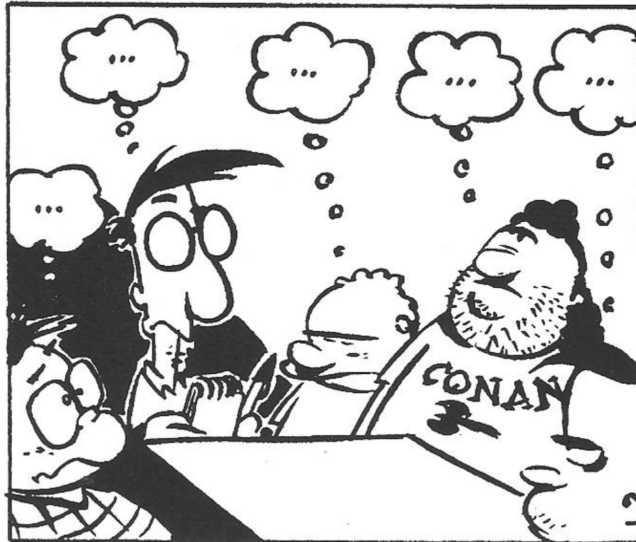
EL CLUB


¡ESTUPENDO! ¡TENEMOS CLUB! ¡TENEMOS LOCAL! ¡VAMOS A DECIDIR EL NOMBRE!
¡AGUCEMOS EL INGENIO Y QUE LLUEVAN LAS PROPUES-TAS!
CONAN


...
...
...
...
...
CONAN


...
...
...
...
...
CONAN


...
...
...
...
...
CONAN


...
...
...
...
...
CONAN


¿QUE ES ESO DE "ROL Y SIMU-LACIÓN"?
SEGÚN HE LEIDO SON UNOS JUEGOS QUE DE-SARROLLAN EL INGENIO Y LA CREATIVIDAD...
MONTEYS '96



DIA DE JOC'96

El como siempre esperado retorno de Dia de Joc se produjo otra vez el fin de semana del 22 al 24 de marzo. Las Cotxeres de Sants volvieron a llenarse de aficionados que querían disfrutar de unas jornadas con un leit motiv muy especial: La magia. Si algo hay que destacar de este último Dia de Joc es la definitiva consagración de los juegos de cartas (con SATM como estrella de la fiesta) y el retorno del rol en vivo al primer plano de la escena rolera.

POR LA REDACCIÓN

D*ia de Joc* siguió con su línea creciente de participación de aficionados a los juegos (o ludópatas, como prefiráis vosotros). Las tres salas de Cotxeres volvieron a llenarse con las partidas de una gran gama de juegos. Afortunadamente, los aficionados a las cartas tuvieron su propio espacio reservado con lo que parece que por fin las escenas de aglomeración y desplazamiento de jugadores de rol al frío suelo se han convertido cada vez más en pura anécdota. Al fin se empieza a vislumbrar un poco menos de furia en el mundillo de las cartas (no confundir con una menor afición) y la convivencia entre roleros y jugadores de cartas empieza a ser algo común, alejándose todo el mundo del enconamiento (cabezonería, vamos) de fechas anteriores. Este año la oferta estuvo focalizada en dos juegos, el ya clásico y archiconocido *Magic*, y la estrella del salón: *SATM El Señor de los Anillos*, que hizo sus primeros pinitos por lo que se refiere a torneos de ámbito nacional (más información del primer Torneo Istari de ámbito nacional en nuestra sección dedicada a las cartas **Y no llevan sello**). Aunque el primero de los juegos destacó, como siempre, por los excesos de los coleccionistas (una polémica colección de cartas beta se puso a subasta), *El Señor de los Anillos* vino avalado por los propios responsables del invento, Coleman Charlton y Pete Fenlon, quienes no sólo participaron en cuantas actividades pudieron de las jornadas, sino que estuvieron firmando cartas e incluso hojas de personaje. Os ofrecemos una entrevista con uno de ellos, el diseñador Coleman Charlton, en nuestra sección **Y no llevan sello**. El mismo creador de *SATM*, para deleite de los aficionados al juego diseñado por él, no dudo en enfrentar su baraja a todo aquel valiente que se atrevió a retarle en singular combate (o mejor dicho, partida). También se hicieron partidas de demostración del juego de cartas de *Kult*, que recuerda bastante por su mecanismo al de una tirada de Tarot.

Otro factor a comentar fue el retorno del rol en vivo, tras el período de ostracismo que padeció a raíz de unos hechos demasiado tristes y absurdos como para que vuelvan a repetirse. Hubo tres partidas en vivo funcionando durante todo *Dia de Joc*. Los juegos que se utilizaron como base para las partidas en vivo fueron *Espada y Brujería* y *Vampiro*. No obstante, encontramos que las temáticas fueron las de siempre. ¿Para cuando un rol en vivo de *Paranoia*, por ejemplo? De todas formas, el lleno fue total en las tres partidas.

La organización consiguió superar este año su objetivo de rebasar la barrera de los diez mil visitantes. Hay que aplaudir el hecho de que los miembros del Club Super 3 (club del programa infantil de la TV autonómica catalana) tuvieran entrada libre, porque más de uno de los 2.000 tiernos infantes que entraron con cara de "mama-dónde-me-he-metido" terminó por convencer a sus papis de que les comprara un juego. De hecho, el aumento en el número de visitantes ha tenido que notarse por fuerza en las ventas del sector, que han aumentado ligeramente en cuanto a las del año anterior.



Un año más el público fue fiel a Dia de Joc

No todo es jugar

Las jornadas de este año abundaron en las propuestas de ofrecer cenas para que los jugadores se reunieran después de las partidas. Entre estas cenas destacar la que celebraron los participantes en el juego por correo de *La Tierra Media*, y en la que muchos archienemigos de bandos irreconciliables dejaron por una noche de lado sus pequeñas diferencias y rencillas y se rieron de las anécdotas de las diferentes partidas. A ella asistieron 150 personas, un éxito sin precedentes en el panorama rolero español. Coleman Charlton asistió siendo víctima de una curiosa traducción simultánea con carteles.

Uno de los actos que hubieran merecido tener más poder de convocatoria fue el concierto de los *Ger the rigger*, un grupo de folk a la gaélica que debía amenizar el concurso de disfraces en las categorías de magos y aventureros que patrocinaba *Yggdrasil*. Aunque el número de concursantes fue más bien escaso, el concierto terminó en un ambiente de fiesta y cachondeo bastante agradable, con los aventureros disfrazados montándose un coro en plan hooligan de lo más hermoso.

El bar funcionó este año impecablemente, si bien el día del concierto dejó de servir bebidas un poco demasiado pronto (¿¿¿¿¿¿¿un concierto de música celta sin cervezas???????).

El nivel en las partidas de cartas fue muy, muy alto. Lo mejor es que la gente no sólo se juntó para jugar sino para asistir a algunas de las partidas de los distintos torneos que se llevaron a cabo, como si de un histórico encuentro de ajedrez se tratara. Lástima que alguno que otro hablaba demasiado como para no distraer a los jugadores...

Otras anécdotas con salsa fueron las de aquel jugador que no se atrevía a saludar y pedirle un autógrafo a Ricard Ibáñez, lo cual suscitó un buen cachondeo por parte de todos aquellos que rondaban por allí.

En cambio, fue muy divertido ver como la gente reciclaba su inglés del instituto para saludar a la gente de *ICE*, quienes aguantaron con estoica paciencia el ser perseguidos a todas horas.

Mesas Redondas en Dia de Joc

Como cada año, se celebraron unas cuantas mesas redondas, presentaciones y charlas, en las que LIDER estuvo presente. A continuación os resumimos brevemente algunas de las más interesantes.

1. Presentación de juegos creados por clubs

El viernes 22 de marzo a las 20h., los clubs tuvieron la posibilidad de presentar en sociedad sus juegos. El club A.J.J.R.R. de Reus presentó *X, La Escalera*, un juego de rol inspirado en el mundo de las mafias y organizaciones secretas que utiliza una baraja de cartas en lugar de dados. Del mismo club también se presentó *Highlander*, juego de rol basado en la primera película de *Los Inmortales*, con un sistema de juego sencillo basado en dados de diez. El último juego que presentó este club fue *Take your daughter to the slaugther*, variación gore del *Once upon a time*, que te comentamos en la sección **Nuestros Juegos**. El turno pasó el club Gurthang de Andorra, que presentó *Little Pangea*, un juego de rol medieval fantástico de bolsillo. Por último el



ENTREGA DE LOS III PREMIOS DE LIDER

Y como colofón y broche final de las jornadas tuvimos la entrega de premios. Y nosotros en particular contribuimos a la causa con los terceros premios LIDER al mejor fanzine, el mejor logo de club y al mejor juego amateur del año. La elección se hizo a partir del material recibido en la redacción desde las anteriores jornadas a las presentes y hemos de decir que la decisión fue difícil ya que los finalistas en cada una de las categorías tenían una calidad muy alta. Pero, claro está, sólo puede haber un ganador, así que tuvimos que descartar candidatos que no desmerecerían el primer lugar y elegir el que nos pareció mejor de todos ellos. Los premios consistían en un lote de tres libro-ayudas de juego seleccionados entre *Villa y corte, El Mundo de las Sombras, El Mago, En busca de la Palantir* y *Tirant lo Blanc*.
Dentro de la categoría de LOGOS se valoró el mejor diseño hecho con las letras que componen el nombre del club en cuestión. Muchos de los logos recibidos incorporaban hermosos dibujos alegóricos al tema central del club dejando la labor de diseño de letras de lado. La elección finalmente recayó en el logo del club PNJ NUNCA MUERE de Rubí. Había un representante del mismo en la sala con lo que pudimos entregárselo en mano.
El ganador dentro de la categoría de FANZINES fue "EDDA", fanzine gallego que une las acostumbradas ayudas de juego y módulo dentro del mundo de las publicaciones de rol con relatos cortos y secciones de crítica en tono de sorna más allegadas al mundo literario. Hemos de reconocer que la elección fue muy difícil ya que hubo un triple empate en la cumbre con los fanzines "El Juglar" y "Rosa Negra".
Y finalmente pasamos a la categoría de JUEGOS DE CLUB. En ella tuvimos la ardua labor de decidir entre dos finalistas: "Two Worlds" y "Kalevala". La redacción eligió finalmente el juego "Two Worlds" (señas en **Nuestros Juegos**, pag. 20), que fusiona la ambientación cyberpunk con las obras de H.P. Lovecraft. Hicimos entrega del premio al creador entre los aplausos del público asistente.

club Los Vándalos de Sant Boi de Llobregat, presentó *Tribus Urbanas,* juego de rol actual en el que los personajes son miembros de alguno de estos colectivos.

2. Mesa Redonda: La magia en los juegos de rol

Se celebró el sábado 23 de marzo a las 12h. Los participantes fueron: Sergi Regio de *Kerykion*, Paco Soliva de la Sociedad Tolkien, Ricard Ibáñez creador del juego de rol *Aquelarre*, y Carlos Ruiz del Grupo Wolfriders de Sabadell. El moderador fue Javier Fernández del club CD-ROM de Madrid. De todas la mesas redondas celebradas ésta fue una de las más interesantes. Se habló de que el sistema de magia del juego de rol de *El señor de los Anillos* no se correspondía con como era ésta en la obra de Tolkien. También se criticó a los sistemas de magia de los juegos de rol actuales por no permitir una interpretación por parte del jugador.

3. Charla sobre el proceso de creación de SATM

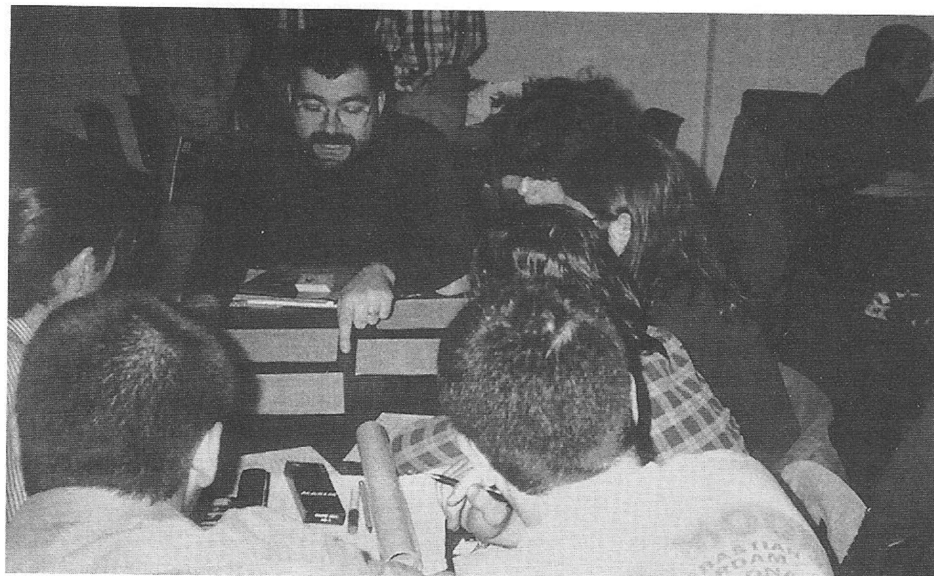
Sábado 23 de marzo a las 16h. Participantes: Coleman Charlton, creador del juego, Pete Fenlon, presidente de *ICE*, Eduard García, de *Joc Internacional* y Josep Lluís González como traductor. Explicaron cómo tuvieron la idea de hacer un juego de cartas basado en la Tierra Media, su acuerdo para producirlo y posterior ruptura del mismo con *Wizards of the Coast*, y cómo se desarrolló el proceso de diseño de las reglas y del aspecto gráfico.

4. Mesa Redonda: Internet y sus posibilidades en el mundo del juego

Se celebró el sábado 23 de marzo a las 18h. Los participantes fueron: Daniel Sánchez Crespo, jugador de rol y autor de dos libros sobre Internet, y Antonio Navarro Cano, del club CD-ROM de Madrid y estudiante de telemática. Christopher Adelman de *Servicom*, empresa que da servicio de Internet, no pudo asistir. El moderador fue Alex Miquel, usuario profesional de Internet. La que a primera vista parecía la más interesante de todas las mesas redondas acabó siendo aburrida y estresante por las prisas con las que se hizo para poder explicar todo lo necesario en la hora de tiempo que la organización le concedió. Se empezó explicando qué era Internet y las posibilidades que ofrecía, lo que consumió la mayor parte del tiempo. Hubo controversia sobre si se debía pagar o no para usar Internet. Al final quedaron unos escasos quince minutos para decir que en Internet hay juegos de rol sólo con texto, bases de datos con archivos relacionados con el rol y poco más.

5. Mesa Redonda: El éxito de los juegos de cartas coleccionables

Se celebró el domingo 24 de marzo a las 12h. Los participantes fueron Pete Fenlon, presidente de *ICE*, Josué Cadilla, dueño de *Black Lotus*, una tienda especializada en cartas, Quique Guamis, ludotecario, y Nadal Jornet, del club Wizards & Warriors de Canovelles. Lucio Moratinos, campeón del torneo de *Magic* en *Dia de Joc'95* excusó su asistencia pero comunicó su parecer al moderador para que lo expusiera en su nombre. El moderador fue Damiá Casas, y Eduard García de *JOC Internacional* hizo de intérprete a Pete Fenlon. Realmente no se trató ningún tema ni se dijo nada que no se haya dicho ya en la prensa especializada: el efecto de los JCC en los juegos de rol, el tema del coste y la especulación de las cartas, el monopolio de *Magic*, alternativa al rol ya que necesitan menos gente y menos tiempo, etc. Por cierto, ¿creíais que nos íbamos a librar del típico tema chicas/rol? Pues no. Presente en la sala había una maestra que se confesó novata en los temas tratados (rol y cartas) y preguntó por qué había tan pocas chicas. La teoría más interesante fue la aportada por Luis d'Estrées, de *Martínez Roca*, que explicó que las mujeres al crecer se vuelven más responsables mientras que los hombres siguen teniendo una mayor capacidad para perder el tiempo jugando o con cosas similares. Lo que ya no está tan claro es si lo dijo en serio o no.



Ricard Ibáñez arbritrando una partida.

A PRIMERA VISTA

Como cada número, aquí estamos una vez más para hacer un primer examen de las últimas novedades que han caído en nuestras manos. Dia de JOC sirvió de marco para presentar un buen montón de nuevos títulos que a buen seguro tendrán un hueco en tu biblioteca. Para que no te pierdas ante tanta novedad, nada mejor que leer esta sección.

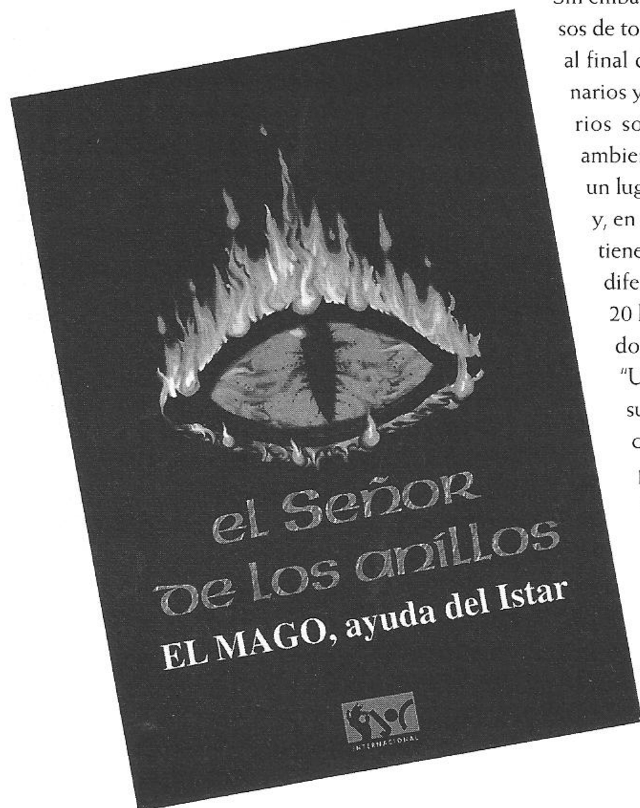
POR LA REDACCIÓN

El Mago, ayuda del Istar

Por extraño que parezca, la primera ampliación aparecida para *El Señor de los Anillos, juego de cartas coleccionables de la Tierra Media*, no es una expansión de cartas nuevas, sino esta guía de ayuda para el jugador que contiene todo lo necesario para adentrarse en este mundo. Además de contener todas las reglas que aparecen en el librito que acompaña a todas las barajas (algunas de las reglas opcionales son incluso nuevas y, todo hay que decirlo, bastante interesantes), *El Mago* contiene una serie de capítulos cuya información puede ser extremadamente valiosa y útil para el jugador medio, desde la historia de los Istari hata un ejemplo de partida.

Pero todavía hay más, mucho más: consejos respecto a las diferentes estrategias en las que se puede basar un jugador para preparar una baraja de recursos y adversidades, guías para enseñar a jugar a alguien sin que deba leerse el manual de reglas de cabo a rabo (acompañadas de la composición de una baraja de demostración ideal para iniciarse), y, cómo no, todas las erratas y clarificaciones relacionadas con las cartas de la edición limitada y que han sido subsanadas en la edición ilimitada de borde azul.

Sin embargo, los dos capítulos más jugosos de todo el suplemento se encuentran al final del mismo. Se trata de los escenarios y las listas de cartas. Los escenarios son una serie de diez "relatos" ambientados muy específicamente en un lugar concreto de la Tierra Media, y, en cada uno de ellos, los jugadores tienen unos objetivos concretos muy diferentes a los habituales de reunir 20 Puntos de Victoria. Así, los jugadores deciden jugar el escenario "Un Puente a Través del Anduin", su principal objetivo será reunir cuantas más facciones les sea posible, o, en el caso de "Historia de una Ida y una Vuelta", emular al mismísimo Bilbo Bolsón en su Búsqueda de Erebor y lograr derrotar a un dragón y recuperar su enorme botín. Esta original iniciativa proporciona un abanico de posibilidades completamente nuevas para el juego, que gana en riqueza, ambientación y emoción. Los escenarios pueden convertirse, de esta forma, en un nuevo aliciente por si hay algún jugador que está cansado de repetir mecánicamente todos los movimientos de sus compañías en todas las partidas que juega.



El penúltimo capítulo contiene una "checklist" exhaustiva de todas las cartas de la edición limitada, incluyendo grado de frecuencia, ilustrador y tipo de carta. Además, todas las cartas quedan clasificadas en unas sucesivas listas separadas según el tipo de carta, e incluso contienen todas las referencias y combinaciones posibles de una carta con otras cartas. El suplemento finaliza con unos apéndices en los que aparecen las claves de los símbolos, todos los modificadores de combate y, lo más importante de todo, una serie de mapas a color del noroeste de la Tierra Media en el que quedan situados absolutamente todos los lugares, recursos y adversidades.

El Mundo de las Sombras

Con este *Mundo de las Sombras, JOC Internacional* nos ofrece por fin un escenario alternativo para jugar con las reglas de *Rolemaster* en algún sitio diferente a la Tierra Media. Se trata del planeta de Kulthea, un mundo medieval-fantástico con ciertas particularidades. El manual en cuestión comienza dándonos un panorama general de Kulthea, indicándonos su situación general dentro del sistema solar que ocupa, su geografía y las características de las diferentes islas-continente que lo forman, que son descritas de forma un poco más explícita al final del libro. A continuación, nos explican con todo lujo de detalles el papel que juega la magia en Kulthea, con sus características más particulares, como tormentas de flujo, nodos, focos, etc., para pasar después a una serie de secciones en las que se nos ofrecen todas las formas de vida que pululan por ese mundo, incluyendo plantas, animales, razas mortales, inmortales e incluso deidades, con diferentes panteones y creencias. Dentro de estas secciones se nos describen también todas las esferas que se encuentran por encima y por debajo de Kulthea, puesto que éste es un mundo que, por sus características, es propenso a sufrir desgarros en el tejido espacio-temporal y recibir la visita de diferentes y grotescos habitantes de otras tantas esferas diferentes. Una vez se ha descrito a los habitantes



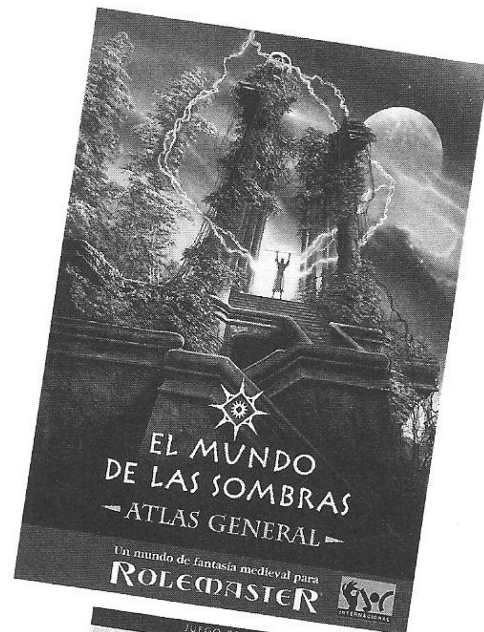
del mundo, el manual pasa a describir una cronología de las Tres Eras de Kulthea, y también define con un poco más de claridad algunos aspectos de la civilización dentro de Kulthea, aunque prefiere centrarse más en organizaciones, instituciones y grupos conocidos en todo el espectro de Kulthea. También se describen muy por encima tres de los más importantes continentes de Kulthea (Emer, Jaiman y Folenn), indicándose su situación política y social y algunos posibles lugares en los que se podrían desarrollar aventuras. Finalmente, se incluyen algunos detalles sobre otros mundos, los viajes por Kulthea y toda una serie de apéndices con más listas de hechizos, más tablas de ataque, más tablas de impactos críticos e incluso un par de pequeños diccionarios para inventarte tus propios nombres.

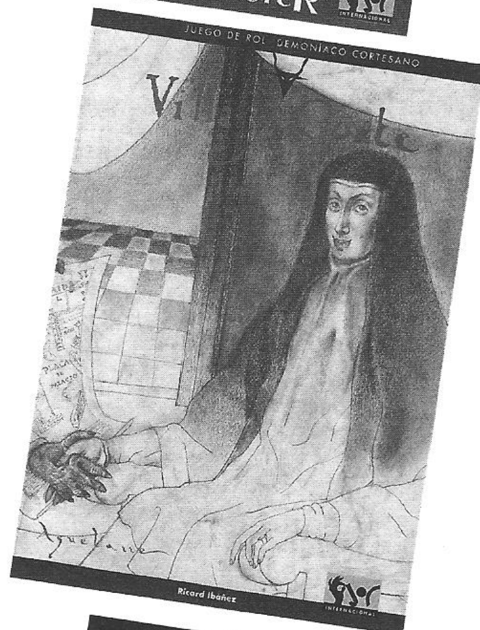
Villa y Corte

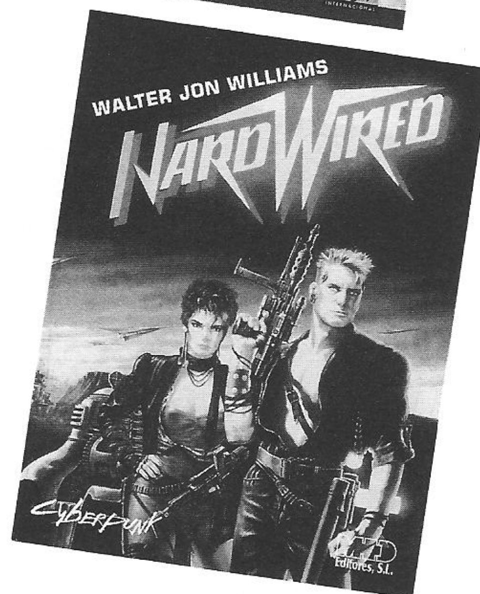
En este suplemento podremos recrear la España de los Austrias del 1600. A medio camino entre la Edad Media y la Moderna, tenemos la posibilidad de coger lo mejor de ambos mundos. Por ejemplo: el combate normalmente es a espada pero tenemos la posibilidad de utilizar las armas de fuego; por no mencionar las oportunidades de batirnos en duelo utilizando las reglas de esgrima. Otro caso es la del conocimiento del mundo: Mucho mejor que en la Edad Media pero con las suficientes lagunas de desconocimiento en la que perderse. La sociedad de la época, por otra parte, es mucho más rica que la existente en la Edad Media y no tiene nada que envidiar a la contemporánea.
En el suplemento podemos encontrar un sistema completo de generación, adecuado a la época y el lugar, con nuevas profesiones y habilidades, siguiendo el sistema de *Aquelarre*. No es sólo una prolongación del *Rinascita* (el *Aquelarre* en el renacimiento) sino un sistema completo, fácil de seguir y en el que sólo hemos de consultar el manual (*Aquelarre*) para las tiradas de carácter.
El libro está repleto de información acerca del Madrid de la época. Acerca de las personalidades y personajes históricos y de ficción. De los lugares de juerga, alterne, festejos, etc., pasando por los sitios respetables hasta el agujero más hediondo y despreciable. De las costumbres, duelos, leyendas e historias más o menos creíbles, tipos y calidad de los vinos, etc., etc., todo ello sazonado de ideas de módulos y pequeñas aventuras. También podemos encontrar una descripción muy completa de los tercios españoles y una ayuda de juego para simular los combates de esgrima, ideal para realizar los numerosos duelos. Y, por si todo esto fuera poco, nos adjunta una guía completa de Madrid, desglosada en barrios, que ya habría querido para sí la gente que vivió en esos días. Y, para finalizar, nos regala con una pequeña campaña centrada en un edificio: la Barnacla (pequeño juego de palabras ya que en inglés barnacle es "percebe". ¿Recordáis el comic 13, rue del Percebe?). En él podremos desarrollar una vida apasionante y rica de aventuras en un Madrid peligroso y lleno de duelos, y magia o, mejor, brujería, no olvidemos que el siglo XVII es el siglo de las persecuciones de brujas...

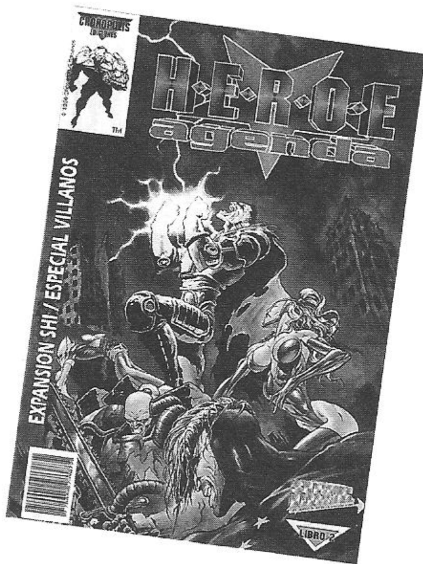
Hardwired

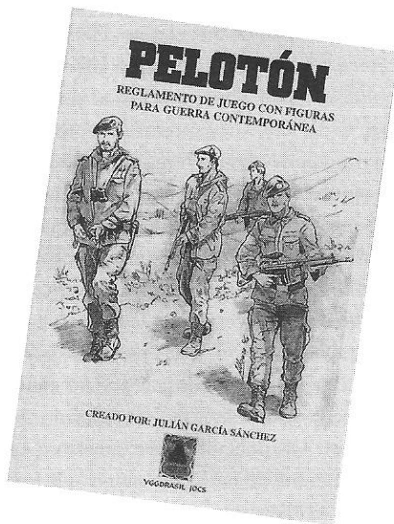
Nadie va a poner en duda que la ambientación original de *Cyberpunk* es muy atractiva y tiene grandes posibilidades de juego, pero tiene el ligero problema de no utilizar todas las posibilidades que el género permite ya que se basa de forma casi exclusiva en los libros de Willian Gibson, olvidando aspectos de otros textos tan o más interesantes. Afortunadamente los chicos de *R. Talsorian* son listos y no iban a permitir que eso continuara pasando.
Hardwired es el nombre de una novela cyberpunk escrita por *Walter Jon Williams* (editada en nuestro país por *Martínez Roca*). Y también es el nombre del suplemento para *Cyberpunk* escrito por el propio autor en el que se dan los datos necesarios para ambientar las partidas en ese particular universo, que nos ofrece ahora en versión traducida *M+D*. Está estructurado en cinco grandes capítulos. En el primero de ellos se describe el trasfondo del mundo de juego. Debido al efecto invernadero las costas han quedado anegadas y actualmente la economía está centrada en los orbitales, satélites en torno a la Tierra donde están las fábricas y viven los nuevos ricos. A continuación se analizan las diferencias existentes entre ambos universos, el original y el de hardwired. Principalmente consisten en un desarrollo inferior de la tecnología de ciberimplantes y nuevos roles para los personajes, resultando especialmente interesantes los Piratas. El siguiente capítulo está dedicado a las drogas y el combate. Destaca un sistema de creación de armas de fuego. El capítulo destinado a los netrunners es el que más cambios propone. La red en *HardWired* no tiene nada que ver con la de las novelas de Gibson. Para hacerse una idea el suplemento recomienda ver la película Juegos de Guerra. Es un sistema mucho más sencillo, que quizá pierda el encanto que tiene el original de *meterse dentro*, pero que desde luego no requiere que el DJ y el jugador netrunner estén diciendo chorradas durante una hora mientras el resto de jugadores se aburren como piedras. Y lo último son cinco escenarios en el mundo descrito.

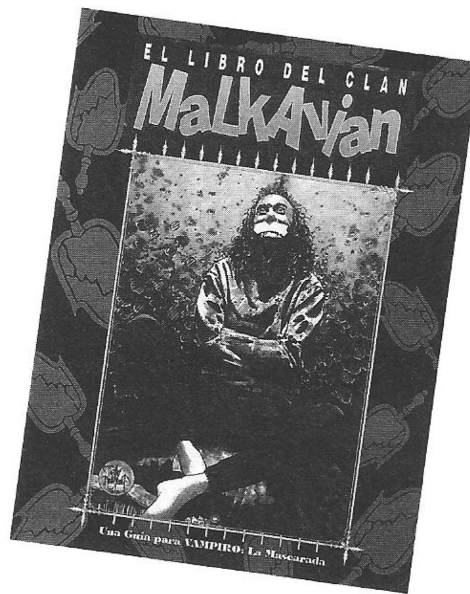












Héroe Agenda

Héroe Agenda es el primer suplemento publicado para *Superhéroes Inc.* Aunque está planteado como un *companion*, es decir, un suplemento generalista en donde se dan todo tipo de reglas, ayudas de juego, correcciones, etc, dedica una especial atención a las antítesis de los superhéroes: los supervillanos.

En primer lugar se nos permite hacer algo no muy común en los juegos de rol de superhéroes: crear un supervillano como personaje jugador. A continuación se proporcionan más tipos de personajes para incrementar el abanico de posibilidades entre las que el jugador podrá elegir: vampiros, hombres lobo, poseídos, alienígenas y humanos de realidades alternativas. Siguen a esto nuevas armas y equipo variado. En el capítulo de reglas avanzadas se dan consejos al director de juego para utilizar de forma adecuada el sistema de reglas, nuevos hechizos para que sean usados por villanos, y, entre algunas otras cosas, correcciones y aclaraciones a los poderes del manual básico. El grueso del suplemento está destinado a describir y proporcionar los datos de juego de nuevos personajes integrados en el universo de *Superhéroes Inc.* Algunos de estos personajes han sido creados por aficionados. El remate final es una campaña dividida en cuatro módulos destinada a ser jugada por supervillanos. El punto de partida consiste en el encargo que reciben los personajes de acabar con la vida de Euroman.

Pelotón

Pelotón es un reglamento de juego con figuras para guerra contemporánea, editado por *Yggdrasil Jocs* (los mismos que han publicado *Espada y Brujería*, el juego de rol en vivo), que se encuentra a medio camino entre los juegos de rol y los reglamentos de miniaturas típicos de *Games Workshop*. Su nombre ya es toda una declaración de principios. *Pelotón* no está diseñado para tener decenas o cientos de miniaturas encima de la mesa, sino para jugar, precisamente, con un pelotón, unas diez miniaturas. Las escalas también son pequeñas: 1/72 para las figuras, un metro real es un centímetro en el juego y una miniatura es un hombre. Esto nos permite jugar de forma más que holgada en cualquier mesa de tamaño normal.

Un aspecto interesante de las reglas es que las armas se consideran de forma general, es decir, por tipos (pistola, fusil, subfusil...) y no se habla de modelos concretos. Esto permite jugar en cualquier conflicto contemporáneo en el que se usen armas de fuego, y con un poco de imaginación incluso se puede llegar a pensar en hacerlos en el futuro. Las reglas se basan en tiradas de dos dados de seis caras contra factores calculados en base al arma, la veteranía del soldado y modificadores por movimiento, distancia, cobertura, etc. Son sencillas, completas (se tratan las minas, los morteros y la moral) y bastante bien explicadas a pesar de tener algunos puntos oscuros que requieren una lectura cuidadosa. También se contempla la posibilidad de utilizar *Pelotón* para resolver combates en partidas de juegos de rol, cuando la cantidad de personajes presentes hace inviable la resolución utilizando el sistema de combate del juego de rol.

La edición en forma de libreto de tamaño DIN-A5 es muy manejable y permite un precio muy ajustado, que seguramente agradecerán los maltratados bolsillos del aficionado. El interior es muy austero, sin ninguna estridencia y totalmente funcional. Las ilustraciones a lápiz son correctas, aunque los gráficos que acompañan a los tres escenarios incluidos no son especialmente reveladores. *Pelotón* es el juego adecuado para aquellas personas que sientan alguna atracción por la simulación con miniaturas, pero que nunca habían decidido acercarse a esta fascinante parcela del mundo lúdico por miedo a perderse entre kilos de plomo y reglas incomprensibles.

El Libro del Clan Malkavian

¿Qué se puede decir de un suplemento que tiene unas cuantas páginas impresas del revés, empieza por el "Capítulo No" y contiene dibujos que parecen hechos por un niño de cinco años? ¡De locos! Pues sí, el clan Malkavian es el clan de los vampiros a quiénes les falta un colmi...digo un tornillo. Nos ofrece las habituales secciones de quién es quién, arquetipos de personajes jugadores (qué caña, el monstruo de feria) y las tradiciones malkavian. Este clan pretende romper con las absurdas barreras de la realidad a base de distorsionarla en plan duro, y basan toda su filosofía en proporcionar brechas al troquel de la realidad. Las brechas son bromas pesadas encaminadas a iluminar ¡qué amables! al resto de los vampiros. Hay una abundante descripción de los grados de locura del personaje y una notas muy interesantes sobre su correcta interpretación (ya se sabe, a menudo los jugadores que llevan a locos se pasan por exceso o por defecto de interpretación), e implicaciones de la locura. El aspecto más destacado es, como ya hemos dicho, el gráfico. Los dibujos son geniales por su pervertida inocencia. En cuanto al contenido, es otro clanbook más que interesará a los fans de este grupo de zumbados.



LEMURIA Y TAKE YOUR DAUGTHER TO THE SLAUGTHER

Por segundo año consecutivo hemos entregado el premio del Concurso LIDER de Juegos de Club. Como debería poner en algún otro lugar de la revista el ganador de la segunda edición del concurso ha sido Two Worlds. Con este número iniciamos la tercera convocatoria, en la que participarán, como ya viene siendo norma común, todos los juegos que nos lleguen hasta el siguiente Dia de Joc. En esta ocasión os presentamos dos juegos. El primero es de rol y el segundo de cartas.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA

OTROS JUEGOS

Two Worlds (comentario en LIDER47)
Ganador III premio LIDER Juegos de Club.
Juego de rol con ambientación mezcla de *Cyberpunk* y *La Llamada de Cthulhu.*
Pedidos a Club Lalassuxul, Avenida Madrid 60, 1° 2ª, 08.028 Barcelona.

Las Garras del Dragón (comentario en LIDER49)
Juego de rol medieval-fantástico.
Pedidos a Club A.D.T., Avenida Païssos Catalans 24, 7° A, 43.202 Reus.

Kalevala (comentario en LIDER50)
Juego de rol medieval-fantástico ambientado en la Finlandia mítica.
Pedidos a Héctor R. A., c/. Ato. Tienda nº6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

¡Acuñación! (comentario en LIDER51)
Juego de mesa basado en el proceso de acuñación de moneda en España en los siglos XVI a XVIII.
Apartado de Correos 315, 40.080 Segovia (sólo editores).

Atlantis (comentario en LIDER52)
Juego de rol futurista con la humanidad viviendo bajo el océano.
Asociación Juvenil de Interpretación Lúdica de León, c/ Batalla de Clavijo 37, 2° B, 24.006 León.

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/ Recaredo 2, local 20, 08005 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).

Lemuria



Si cuando en el colegio os enseñaron cómo es el sistema solar fuisteis buenos chicos y escuchasteis con atención a la profesora sabréis que entre Marte y Júpiter existe un cinturón de asteroides. Y puede ser que también sepáis que algunas teorías dicen que esos asteroides son los restos de un planeta cuya órbita pasaba justamente por allí. En esa teorías se basa Lemuria, juego de rol creado por el club Cthulhu a la Gallega.

Lemuria es el nombre de un planeta situado donde actualmente está el ya citado cinturón de asteroides. Pero no os dejéis engañar por las apariencias, ya que Lemuria no es juego de rol espacial sino medieval-fantástico.

En el juego sólo está descrito el norte de Lemuria y las gentes (humanos, se supone) que habitan en él así como la fauna y flora típica, dejándose al DJ la labor de decidir qué hay más allá en el caso de que decida situar alguna partida fuera de los límites conocidos. Los habitantes del norte de Lemuria están organizados en clanes. Dentro de cada clan se describe brevemente su forma de ser, un poco de su historia y se explican las diferentes posiciones sociales posibles en ese clan. En el momento de juego todos los personajes se consideran aventureros, es decir, que han abandonado la forma de vida normal de su clan y vagabundean por el mundo en busca de aventuras.

Un caso especial de personaje son los Tlísor, o magos. Ser mago en Lemuria no es algo que se pueda elegir sino que se determina al azar. Los magos tienen la capacidad de realizar conjuros y de entrar en el Mundo de los Sueños, donde pueden ir en busca de información sobre el mundo real.

El sistema de juego se basa en lanzar 1D12+1D8 contra un factor que puede oscilar de 0 a 19. La creación de personajes es muy completa, incluyendo la generación de ventajas y desventajas. Se dan también reglas para controlar los barcos y los combates entre éstos. Completa el juego un módulo de investigación bastante bien construido.

Lemuria está hecho utilizando ordenador y encuadernado en canutillo. La redacción es correcta, y se hubiera agradecido un índice y que las páginas estuvieran numeradas para poder encontrar las cosas más fácilmente.

LEMURIA

Los interesados en adquirir un ejemplar de Lemuria pueden ponerse en contacto con: J. Fernando Martín, Avenida de Andalucía 46, 41.700 Dos Hermanas (Sevilla).
El precio de venta es de 3000 pesetas.

Take your daugther to the slaugther

O traduciendo: trae a tu hija al matadero. Este juego es el resultado de mezclar dos elementos: la mecánica del juego de cartas *Once Upon a Time* y las películas gore. Con respecto al primero decir que es un juego consistente en contar un cuento entre todos los jugadores utilizando cartas que representan todo lo que normalmente está presente en los cuentos de hadas: reyes y reinas, princesas, espadas, dragones, gente perdida, castillos... Cada jugador tiene una carta de final y debe intentar reconducir la historia para hacer que cuadre con él. Y las películas gore. ¿Alguien no sabe en qué consisten? Para aquellos despistados, que siempre hay alguno, lo explicaremos. Las películas gore consisten en despedazamientos de personas, sangre a litros, vísceras (preferiblemente humanas), locos con motosierras, todo ello mezclado en un argumento normalmente sin mucho sentido ni coherencia, pero muy divertido, y que, desde luego, no es apto para personas que no tengan un estómago fuerte (aquellos que se marean al cortarse y ver un poquito de sangre mejor que se olviden de ellas).

Las cartas están hechas de forma artesanal: son fotocopias recortadas y puestas en fundas de plástico. Los dibujos son sencillos e ilustran perfectamente a la carta que acompañan. Puede que no sean ninguna maravilla, pero ese aire cutre que respiran pega perfectamente con la temática. Las partidas son divertidísimas (aunque más que gore acaban siendo gore y sexo a proporciones iguales), y las historias que pueden llegar a salir son verdaderos engendros.

TAKE YOUR TO THE SLAUGTHER

Los interesados en adquirir esta retorcida transformación de un inocente juego de hadas y princesas pueden contactar con: Jordi Castells Amat, apartado de correos 148, 43200 Reus (Tarragona). El precio de venta es de 1000 pesetas.

CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

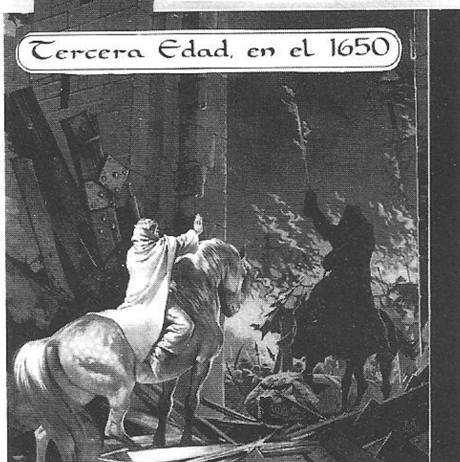
LA TIERRA MEDIA JPC ™

Tercera Edad, en el 1650

La Epica lucha de J.R.R.Tolkien

"Un Anillo para gobernarlos a todos, Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

-La comunidad del Anillo, pág 77.



Entra en las leyendas y vive con los héroes de la Tierra Media 1500 años antes de la guerra del Anillo.
Manda los poderosos ejércitos de los pueblos libres contra las fuerzas del mal, o dirige las hordas de la oscuridad contra la luz. Busca e investiga los mágicos artefactos. Aprende y lanza hechizos. Utiliza la diplomacia y el espionaje. Crea tus propios personajes para que lleven a cabo tus planes o recluta a personajes de otros paises. Encuéntrate con Dragones, Balrogs, Istari y otras criaturas legendarias y héroes de la Tierra Media. Entra en esta gran aventura tu solo o con tus amigos.

La Tierra Media Juego por Correo es una simulación de la clásica lucha entre el bien y el mal de J.R.R.Tolkien. En el juego, 10 jugadores del bien (Pueblos Libres), se enfrentan a 10 jugadores del mal (Servidores de la Oscuridad), mientras que 5 jugadores Neutrales deciden a quien apoyar.

CARACTERISTICAS DE LA TIERRA MEDIA JUEGO POR CORREO

- Informes y dibujos de todos tus personajes.
- Mapa a todo color del Noroeste de la Tierra Media.
- Resultados de turnos impresos en láser.
- Creación de tus propios personajes.
- Los resultados de turnos ocupan 10-17 paginas.

Recibe 4 paginas de información gratuita llamando a:

CENTRAL DE JOCS,S.L.
C/Numancia n°112-116 08029-BARCELONA
Tel. (93) 4304183 Fax (93) 4197181

Producido bajo licencia de GAME SYSTEMS INC, Miami, Florida, USA. Licenciatario exclusivo de los juegos por correo de Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia, USA, que posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en EL HOBBIT ® y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ®. de J.R.R.Tolkien.
Editado y distribuido por Central de Jocs,S.L. con autorización de GSI



LOS ODIO

Sí, son ellos. Justifican los genocidios, hacen que las brutalidades del doctor Mengele parezcan una caricia. Son esos que todos conocemos y si podemos evitamos. Arruinan tus creaciones más brillantes, impiden la felicidad del máster y los otros jugadores. Odio a los revientapartidas. Esto es un artículo de opinión y voy a vengarme.

POR ELLA-LARAÑA

Siempre lo he considerado, cuanto menos, un buen amigo. Es alguien en quién sé que puedo confiar... menos en las partidas de rol. ¿Cual es el espíritu que lo posee cuando tiene una hoja de personaje delante de sus narices? ¿Qué lo impulsa a actuar de forma destructiva como si no existiera Dios ni justicia? ¿Qué es lo que lo hace tan odioso?

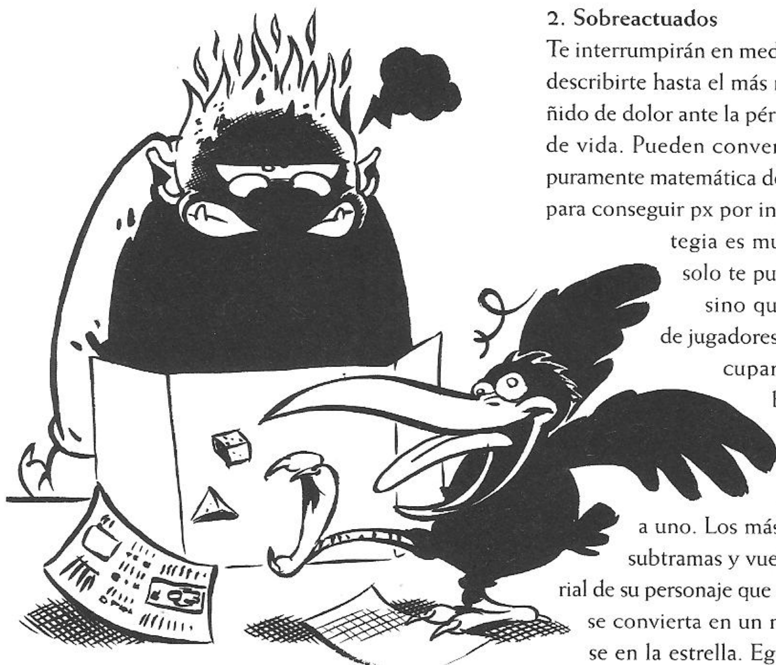
Es difícil analizar esos pequeños tics que pueden convertir a un AMIGO en mayúsculas en la peor pesadilla de tu existencia. Ninguno es exactamente igual al otro, pero todos tienen una serie de detalles que los delatan:

1. Jueces de reglas

No te engañes, no se saben todas las reglas mejor que tú (normalmente). Ya sabes lo que dice el adagio, el que no conoce una regla discutirá su aplicación, y el que no será capaz de discutir los efectos de los rayos gamma sobre las margaritas. Da igual. Eres un máster desinformado, sin sentido de la equidad y la justicia, con una serie de traumas personales que pretendes descargar en el jugador de marras. Egocéntricos... Lo mejor es jugar tan sucio como ellos e inventar reglas alternativas y opcionales que suenen coherentes y que se puedan aplicar al jugador de una forma mucho más dañina. Verás como puestos en la disyuntiva todos se quedan con la regla original. También puedes alegar que tal o cual regla no se aplica e inventarte unos cuantos malus o bonus.

2. Sobreactuados

Te interrumpirán en medio de un combate para describirte hasta el más mínimo detalle su gruñido de dolor ante la pérdida de un triste punto de vida. Pueden convertir hasta la tabla más puramente matemática de *Rolemaster* en una baza para conseguir px por interpretación. Su estrategia es muy molesta porque no solo te putea a ti, amigo máster, sino que impide que el resto de jugadores puedan siquiera preocuparse por hechos tan banales como que están rodeados de orcos berserker en una proporción de seis a uno. Los más sutiles crearán tantas subtramas y vueltas de tuerca al historial de su personaje que cualquier suceso casual se convierta en un motivo para convertirse en la estrella. Egocéntricos, otra vez...



Ante ellos, tienes dos opciones. O arbitrarles sus paranoias estúpidas hasta las últimas consecuencias (a ver, los listillos que improvisan poemas o tocan el arpa por esa bella dama élfica, nada de tiradas...) o los aíslas en situaciones en los que su verborrea incesante sea inútil (no sé si te das cuenta, majete, pero tienes una boa constrictor a punto de darte un chupetón).

3. Rebotados puros

De entre todas las subespecies de revientapartidas que conozco, ésta es la que más odio. No los guía más coherencia que la de llevarle la contraria al máster. Emplean un personaje con una rica personalidad como si fuera una ficha de parchís. Aquella convención tan bonita de que un encuentro casual en una posada desemboca en una misión para un grupo de aventureros no se respeta. Antes de entrar en la posada prefieren incendiarla, insultar al hiperpoderoso PNJ que sólo buscaba proporcionarles montañas de objetos mágicos y violar y desfigurar a la pobre hija del posadero que estaba destinada a convertirse en la Bella Princesa Virgen y Casadera, todo por destacar del resto. Egocéntricos, once again... Ni siquiera el ponerles una horda de gules con cara de hambre bajo la tapa del lavabo es suficientemente buena, ellos ya saben como hacerlo para que tú sufras. Siento fallarte amigo lector. A esos ya no les arbitro.

4. Pasivos parásitos

Este es un grupúsculo de los más peligrosos. A la vista de todo el mundo parecen jugadores bastante normales, un tanto silenciosos, quizás. No son capaces de añadir la más mínima salsa a la partida. Si no tienes un día demasiado inspirado, no confíes en que te salven la papeleta. No van a abrir la boca más que para quejarse. Y lo peor es que llevan su desinterés más allá de la partida. Si consideran que sólo han estado pegando te acusarán de ser un máster violento. Si han investigado mucho, no metes acción en tus módulos. Y hagas lo que hagas te acusarán de ser un máster dirigista (como si ellos hubieran hecho el más mínimo esfuerzo por darle un poco de variedad al módulo). En el fondo, estos jugadores sólo buscan que tu poder de máster sirva para revelar el diamante en bruto que creen que llevan dentro. Pregúntales de vez en cuando la opinión personalmente, que son un poco egocéntricos. Si no se les pasa y siguen aburriéndose plantéales que se compren un Game Boy. A este grupo menos que a ningún otro los verás arbitrando ¡no se les fuera a ver que no tienen nada que decir en este mundo!

SANGRAR POR SANGRAR

Vaya hombre. Resulta que ahora también nos llegan consultas de "Vampiro la Mascarada". Bueeeeeno, si queréis saber en qué terreno se mueven vuestros chupones de sangre, hacednos caso y manteneros alejados de los antiguos, que no tienen sentido del humor.

POR LA SRTA. ROTTENMEYER



El hecho de que un Toreador se quede pillado mirando una pintura o extasiado por la belleza de una obra de arte, ¿no puede modificarse por la generación o el tiempo que lleve un Vampiro no-muerto?

No y no. La debilidad de clan es la debilidad de clan, y no hay cuestiones de generación que valgan. Además, debes pensar que la debilidad Toreador es de las menos restrictivas que existen (y si no compara con las de los Nosferatu o los Ventrue, sin ir más lejos) y que un Artista, por muchos años que haya vivido, siempre podrá encontrar formas de expresión artística que lo dejen alucinando. En este sentido, el Narrador debería insistir en que aquellos jugadores que tienen una debilidad de clan que deba interpretarse (por ejemplo, los Tremere, los Malkavian o los Toreador), lo hagan al máximo, si bien en el caso de los Malkavian lo difícil suele ser moderar a los jugadores.

¿Es cierto que White Wolf publicará novelas basadas en Vampiro, la Mascarada?

De hecho, ya las ha publicado. Desde hace un año, o año y medio, *White Wolf* empezó a sacar al mercado novelas basadas en sus juegos de cartas coleccionables, aunque ha reconducido sus colecciones hacia novelas basadas directamente en los juegos de la serie *The World of Darkness*. Yo sólo he leído algunas de las de *Vampiro* y debo decir que el nivel es razonablemente alto. Puedes conseguirlas a través de catálogos como *Advance Comics* o en librerías un poco grandes. Que yo sepa, *La Factoría* no tiene prevista su publicación en España.

¿Afectan los rayos UVA a los vampiros?

¡¿Otra vez esta discusión?! Para no entrar en disquisiciones bizantinas, los rayos UVA afectan a los vampiros en tanto en cuanto no creas que el sol los afecta por una cuestión mística. En tal caso, no tiene problemas. De lo contrario, una exposición a la luz solar o a una lámpara de bronceado les puede ser muy mala. Aunque hay motivos científicos para opinar lo contrario, también es lícito dejar que los jugadores sufran pensando que van a tener problemas con esto.

Si dos personajes de la misma generación toman un vínculo de sangre al mismo tiempo el uno con el otro, ¿quién es el regente?

Nadie y ambos a la vez. Cuando dos vampiros se han vinculado el uno al otro de esta manera (por estar enamorados, por ejemplo), la voluntad del uno sobre el otro será compartida. Si el vínculo ha sido forzado, o accidental, o los motivos racionales que llevaron a los personajes a vincularse ya no existen (por ejemplo, eran grandes amigos y uno ingresó en el Sabbat), el que tenga mayor fuerza de voluntad es el que controlará al otro, pasando, eso sí, una tirada normal.

¿En qué condiciones tiene derecho un vampiro a cargarse a otro?

En condiciones donde tenga las espaldas MUY bien cubiertas. Aparte de que haya una caza de sangre declarada contra el objetivo (muy, pero que muy raro), solamente existe otra justificación para el asesinato de otro vampiro, la defensa propia, y siempre debe probarse (si es que ha quedado una parte ofendida para contarlo). En una sociedad donde el rencor puede durar miles de años e iniciarse por una tontería, hay que ser muy cuidadosos con esto. De todas formas hay veces en que a nadie le extraña excesivamente que se produzcan víctimas, como cuando se encuentran un grupo de la Camarilla y otro del Sabbat. Pero aún así, es muy peligroso infringir la tradición.

más de veinticinco

TIENDAS



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

28028	**MADRID**	ALFIL JUEGOS	Fundadores, 18	Tel. 91.356 01 05
28006	**MADRID**	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 22	Tel. 91.562 60 73
28015	**MADRID**	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	**MADRID**	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28004	**MADRID**	METROPOLIS, S.L.	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
08400	**GRANOLLERS**	FANTÀSTIC GRANOLLERS	Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
08750	**MOLINS DE REI**	JOCS I FANTASIA	Jacint Verdaguer, 90	Tel. 93.680 11 13
08206	**SABADELL**	ALEPH	Abad Escarrer, 13	Tel. 93.717 81 09
08922	**SANTA COLOMA DE GRAMENET**	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
08221	**TERRASSA**	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
48990	**ALGORTA**	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
03003	**ALICANTE**	ATENEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
03004	**ALICANTE**	SOLDADO DE PLOMO	Maestro Barbieri, 8	Tel. 96.520 46 91
06001	**BADAJOZ**	ALQUIMIA	Av. Juan Carlos I, 13	Tel. 924.22 44 66

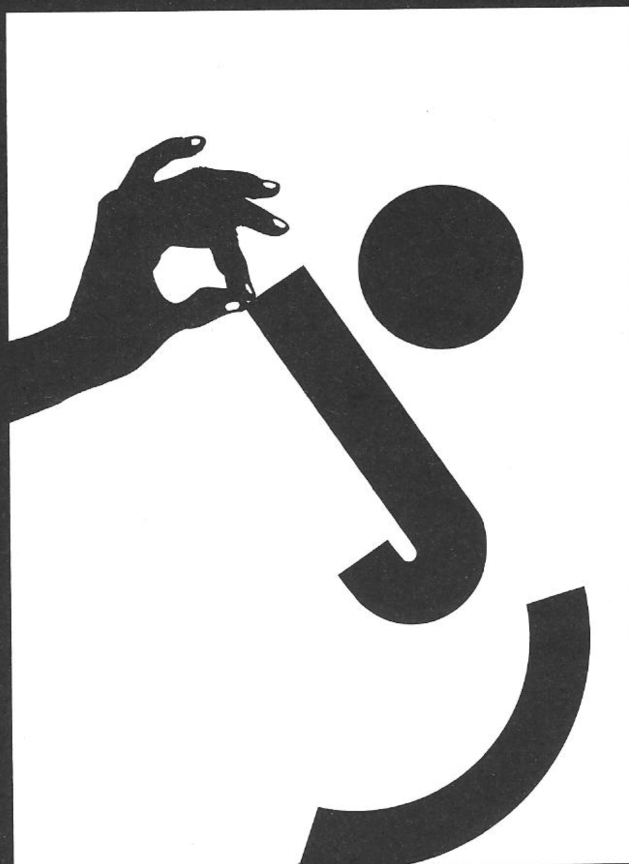
juegos y figuras cartas coleccionables simulación rol

09004	**BURGOS**	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
30201	**CARTAGENA**	STUKA	Ronda, 12	Tel. 968.50 70 72
13001	**CIUDAD REAL**	CAOS	Paloma, 3 - 1.º, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17002	**GIRONA**	SANT JORDI	Lorenzana, 44	Tel. 972.21 43 15
17005	**GIRONA**	ZEPPELIN	Santa Eugènia, 1	Tel. 972.20 82 65
24006	**LEÓN**	ROL PLAY	Batalla de Clavijo, 39	Tel. 987.20 01 51
07002	**PALMA DE MALLORCA**	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	**PAMPLONA**	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
41004	**SEVILLA**	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
46004	**VALENCIA**	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	**ZARAGOZA**	LUDO Z	Av. Goya, 72 (Pje. Comercial)	Tel. 976 23 69 84

LATINOAMÉRICA

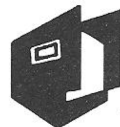
1066 **ARGENTINA BUENOS AIRES** FIGUEROA IMPORTACIONES
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22

76070 **QUERETARO-QRO-MÉXICO** JUEGOS & GAMES, S.A.
JOC INTERNACIONAL MÉXICO
Tomasa Estevez, # 110 - Col. Burócrata Tel. 42.13 27 52 Fax 42.17 02 96



CTHULHU EN ESPAÑA





ESPAÑA, 1918-1931

Nos hallamos ante un período de nuestra historia muy poco conocido, y que suele pasarse por alto en la mayoría de los programas de enseñanza media. Y, sin embargo, es uno de los más complejos y apasionantes, indispensable para comprender nuestra historia en este casi acabado siglo XX.

POR DANIEL ALENTO



lfonso XIII sube al poder en 1.902, tras alcanzar la mayoría de edad, desplazando a su madre del papel de regente que había ocupado tras la muerte de Alfonso XII. Como rey, es inquieto e intenta participar de manera activa en la gobernación del país. Para ello, deberá librarse del dominio de sus ministros, acostumbrados a hacer y deshacer sin interferencias durante la Regencia, así como socavar la importancia del parlamento.

Hereda un país poco desarrollado, sin una estructura industrial moderna, y con un régimen político basado en la alternancia en el poder de liberales y conservadores. Esta formula de la alternancia en el poder entró en crisis con la llegada del siglo XX, y sobre todo a raíz de la guerra contra los Estados Unidos que le costó a España la pérdida de Cuba, Filipinas y Puerto Rico, y de la que la población responsabilizó a los políticos. Si bien en los primeros tiempos de la alternancia no se realizaban elecciones, sino que se acomodaba el cambio de régimen a las diferentes crisis que se sucedían, posteriormente se introdujo una farsa de elecciones en las que se falseaban o compraban los votos. Sin embargo, cada vez se fue haciendo más difícil controlar los resultados electorales.

En el aspecto social España tampoco era un país tranquilo. Por una parte se hallaba el enfrentamiento entre los intereses agrarios, partidarios de una política más aperturista, y los intereses industriales (centrados básicamente en Cataluña y el País Vasco), que pedían un proteccionismo a ultranza para defender sus productos. La burguesía catalana y el capital industrial de esta zona estaban representados por la Lliga, partido que tenía en Francesc Cambó a su líder más destacado. Por otra parte, la pugna por el control de las clases populares era otra fuente de crispación. Su bajo nivel de vida había facilitado la propagación de ideas socialistas y anarquistas, tanto en las ciudades como en los ámbitos agrarios. Así, la C.N.T. nace en 1911. En 1915 contaba con 15.000 afiliados, que llegaron a 600.000 en 1919. Para contrarrestar el auge de socialistas y anarquistas, la Iglesia y las clases altas utilizan como arma la religión, intentando catolizar a la sociedad española. Sin embargo, su programa se basa en la piedad y la limosna, y no en mejorar realmente las condiciones de vida de las clases populares. Se llegan a crear sindicatos católicos, alguno al margen de la patronal, como un puente intermedio entre las ideas marxistas y los intentos de la Iglesia. Y unido a todo esto, no se puede olvidar un fuerte clima de hostilidad hacia la religión y, por supuesto, la Iglesia, especialmente fuerte en Madrid, Valencia y Barcelona. Los bastiones principales del catolicismo eran Navarra, el País Vasco y parte de las dos Castillas.



El rey Alfonso XIII, sentado, con su primer ministro Eduardo Dato.

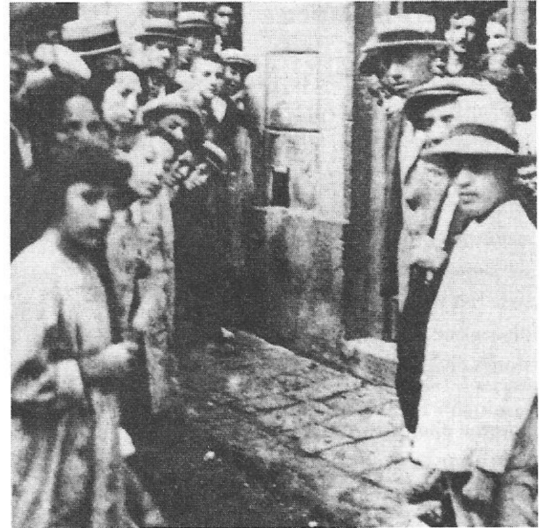
La crisis de la posguerra

Con la I Guerra Mundial llegó a España una época de prosperidad económica. Al estar las principales naciones europeas en guerra, la neutralidad española le permitía vender sus productos a ambos bandos. Esta prosperidad trajo consigo un alza de precios que no se vio acompañada en muchos lugares de una subida de los salarios, lo que provocó el rápido crecimiento de las organizaciones obreras. Esta bonanza económica no trajo consigo la mejora de la estructura industrial española. Los beneficios no se reinvirtieron para mejorar o desarrollar la industria, sino que el aumento de producción se basó en mayor número de horas de trabajo con la misma maquinaria, y el lógico desgaste de la misma al final de la guerra. Por otra parte, a

pesar del convencimiento lógico de que no se debía intervenir en la guerra, la idea de entrar en la misma era utilizada por los partidos al margen del gobierno como un arma para atacarlo. En 1917 se inicia una crisis política con las peticiones de las juntas de defensa que agrupaban a oficiales del ejército (normalmente, con un grado máximo de coronel). Nace la convicción de que es necesario un cambio realizado por el Ejército en oposición a la desprestigiada clase política. El nombramiento del conservador ortodoxo Dato (junio de 1917) como jefe del gobierno unió a este movimiento reformador a los intereses industriales catalanes, la clase obrera y los reformadores radicales que querían unas nuevas Cortes Constituyentes. El complejo panorama político resultante de esta extraña alianza y el desgaste que los partidos sufrieron a raíz de esta crisis dejó el régimen parlamentario español seriamente comprometido. El poder iba recayendo en gobiernos conservadores, pero que no gozaban de demasiada estabilidad. La enemistad entre los dos principales líderes conservadores, Dato y Maura, tampoco ayudaba a la gobernabilidad del país.

Y para acabar de alegrar el panorama, con el final de la I Guerra Mundial en 1918 España deja de tener un papel preponderante como suministrador de los países que hasta entonces estaban en guerra. Todo el sistema económico español se resiente. A partir de 1919 se produce una grave crisis. Muchas empresas cierran y aumenta el paro, los precios bajan y los beneficios disminuyen. Las diferencias entre la patronal y los sindicatos, que habían permanecido semiocultas durante el período de prosperidad, aparecen ahora con toda su fuerza. Nace una guerra abierta entre los patronos y las asociaciones obreras. Unos, por miedo a perder sus beneficios, y otros, para conservar los salarios y los empleos conseguidos durante la Gran Guerra. Las armas de la patronal eran el lock-out (cierre de fábricas), la no contratación de afiliados a los sindicatos, e intentos de patrocinar fuerzas sindicales opuestas a la C.N.T., principal asociación obrera. El sindicato anarquista, por su parte, tenía en las huelgas su principal fuerza de choque. Su fin último era lograr, cuando los obreros estuvieran preparados, destruir totalmente a la sociedad burguesa con una huelga general revolucionaria. Los intentos de mediación por parte del gobierno de turno solían ser infructuosos y en vano, ya que ninguna de las dos partes, en el encarnizamiento de su confrontación, prestaba atención a las propuestas gubernamentales. La violencia se apoderó de las calles. A los pistoleros contratados por la patronal se unieron los atentados terroristas del sector obrero. Este clima de violencia fue especialmente destacado en Barcelona. Esta ciudad era un caldo de cultivo apropiado para la violencia, con la presencia en ella de elementos delictivos de toda Europa durante los últimos años de la guerra. El dinero alemán había financiado durante el conflicto numerosas huelgas en las fábricas de municiones que abastecían a los aliados y, en casos extremos, asesinatos de patronos poco receptivos a sus propuestas. Bravo Portillo era el jefe de una banda de espionaje culpable de haber informado a los alemanes de la salida de barcos españoles de los puertos mediterráneos, que luego fueron torpedeados por los germanos. A la salida de la cárcel, fue contratado como agente al servicio del capitán general de Cataluña, Milans del Bosch. Tras el asesinato de Bravo Portillo, como represalia por el asesinato del jefe sindicalista Pablo Sabater (preparado por él), el control ejecutivo de la guerra sucia recayó en el barón de Koenig, un agente alemán durante la guerra. Su misión no sólo debía ser la de encargarse de los líderes sindicales, sino también crear un clima que permitiera la declaración de la ley marcial y la suspensión de las garantías constitucionales. El problema es que le gustaba llevar un tren de vida muy elevado, y para financiarlo se dedicó a vender "protección" a los patronos (al más puro estilo mafioso). Tras un año de tejemanejes, su banda fue desarticulada y él tuvo que huir de España.

En 1919 se declararon en huelga en Barcelona los obreros de la compañía hidroeléctrica Riegos y Fuerzas del Ebro. La respuesta fue el encarcelamiento de los sindicalistas y la declaración de la ley marcial. Entonces se desencadenó una huelga general en la ciudad. El número de detenciones aumentó. Milans del Bosch obliga al gobernador civil de Barcelona y a su jefe de policía a abandonar la ciudad, metiéndolos en un tren hacia Madrid. Este hecho provocó una crisis gubernamental y la entrada de un nuevo gobierno bajo Maura, mucho más conservador, en el mes de abril de ese año. Los sindicalistas fueron encarcelados, al tiempo que la banda de Bravo Portillo podía actuar libremente. El clima de violencia se extendió a Andalucía. Poco después se celebraron elecciones, y a pesar de las artimañas del gobierno, la mayor parte de los candidatos oficiales fueron derrotados. Nueva crisis y otro cambio de gobierno, mucho más dialogante. Sin embargo, la negativa de la patronal de aceptar ningún acuerdo reaviva la huelga, y este gobierno cae en septiembre de 1919. Hasta marzo de 1920, en que Eduardo Dato forma gobierno, la violencia se enseñorea de la ciudad. Los pistoleros campan a sus anchas. Cada semana caía alguien asesinado.


Lugar en el que cayó asesinado Ramón Bravo Portillo.

Dato nombra a Carlos Bas gobernador civil de Barcelona. De talante dialogador, intenta llegar a acuerdos con los sindicalistas. Desarticula a la banda de Koenig e intenta resolver las huelgas en curso. Sin embargo, la patronal y el entonces gobernador militar de Barcelona, Martínez Anido, fuerzan su destitución por el rey, siendo nombrado nuevo gobernador Martínez Anido (noviembre de 1920). Sus métodos no fueron demasiado legales que digamos. Reorganizó a los pistoleros del Sindicato Libre, fundado por la patronal. Su jefe de policía, el general Arlegui, les entregó una lista con sindicalistas que debían desaparecer. En las siguientes 36 horas, 21 de ellos habían sido asesinados. Otro de sus métodos era la "ley de fugas". Un sindicalista era detenido, y en el transcurso de su traslado al cuartel moría "al intentar escapar". Otra de sus opciones era detener a alguien, y ponerlo en libertad...mientras en la calle le esperaban sus pistoleros a sueldo. La respuesta sindicalista no se hizo esperar. El parte de bajas fue de 230 asesinatos en 16 meses. La espiral alcanzó su punto más alto con el asesinato del presidente del consejo de ministros, Eduardo Dato, en mayo de 1921, como represalia por la actuación del gobernador civil de Barcelona. Su destitución, en 1922, no puso fin a la violencia, ya que los pistoleros de Martínez Anido siguieron actuando. En marzo de 1923 caía asesinado en Barcelona uno de los principales líderes sindicales, Salvador Seguí y, como represalia, el cardenal arzobispo de Zaragoza. Hasta la llegada al poder de Primo de Rivera no se acabó este régimen del terror. Entre 1919 y 1923 habían muerto más de 700 personas en esta guerra.

El desastre de Africa

Tras la derrota de 1898, el ejército español había ido languideciendo. Atrás quedaban las épocas gloriosas en Flandes, o la conquista de América. Estaba mal pertrechado, y la paga no era abundante. No eran de extrañar abundantes casos de corrupción entre sus filas, así como la desgana en el servicio y la baja moral de las tropas. Tras un glorioso pasado colonial, las únicas plazas que le quedaban a España eran las posesiones en el norte de Africa, destacando Ceuta y Melilla. A principios de siglo la política respecto a ellas era puramente conservadora. El ejército se limitaba a defenderlas de los ataques de las kabilas moras que no controlaba el sultán de Marruecos. Sin embargo, una mayor penetración francesa en Marruecos cambió esta política, y se consideró necesario controlar la franja de Africa situada frente a la península. Así nació el protectorado español de Marruecos, consolidado por el Tratado franco-marroquí de 1912. Era ésta una zona artificial, totalmente árida e indefendible, de cuyo interior, montañoso e incomunicado, no se tenían mapas exactos. Estaba habitada por tribus que nunca habían reconocido la autoridad del sultán. Se estableció un pacto tácito entre políticos y militares. Estos últimos podían dedicarse a sus sueños de conquista y a sus ejercicios militares, siempre y cuando éstos no costaran la vida a demasiados reclutas (para no enfadar a la opinión pública). Es en este marco donde, en septiembre de 1920, se funda la Legión, con Millán Astray como máximo responsable, y un joven comandante Francisco Franco de lugarteniente. Durante la I Guerra Mundial la expansión africana funcionó bien ya que los agentes alemanes lanzaron a las kabilas contra los franceses. El líder de los indígenas era El Raisuli. Durante la guerra europea el comisario español Jordana le había tratado con benevolencia, dejándole hacer. En 1920 es nombrado comisario el general Berenguer, quien cambia de política y se decide a acabar con él y con Abd el Krim, el otro líder de la kabila, y que antes había trabajado para el gobierno español. El otro mando militar en la zona es el general Silvestre, con quien Berenguer no se lleva precisamente bien. El general Silvestre se encargaba de las operaciones contra Abd el Krim. El rey necesitaba un éxito espectacular que le permitiera librarse del parlamento, y así el temerario Silvestre planificó una marcha en julio de 1921 desde Melilla a Alhucemas, atravesando el Rif por el territorio de Abd el Krim. Una marcha de 64 kilómetros que debía acabar con el poder del kabileño. La fecha de su llegada debía coincidir con un discurso que el rey debía pronunciar con motivo del traslado de los restos del Cid, el día de la festividad de Santiago Matamoros, patrón de España. Sin embargo, dos días antes de llegar a su destino, la columna española fue copada por las fuerzas de Abd el Krim en Annual. En la retirada siguiente hubo 10.000 muertos y 4.000 prisioneros, además de perderse una importante cantidad de material y más de 5.000 kilómetros cuadrados de terreno. El general Silvestre murió en ella. Poco después la guarnición de Monte Arruit (unos 7.000 hombres) fue sitiada. Los supervivientes fueron masacrados tras rendirse a las kabilas (hay que descontar a los oficiales, que fueron conservados vivos para ser cambiados por un rescate). Los hombres de Abd el Krim llegaron a las puertas de Melilla, que se salvó por poco.

Este desastre provocó la creación de una comisión que debía estudiar responsabilidades. Era de conocimiento público que las culpas se las llevaba el rey. El 13 de septiembre de 1923, a falta de 12 días para que las Cortes se reunieran a discutir el informe, el capitán general de Cataluña, Primo de Rivera se pronunció en Barcelona. Primo de Rivera llevaba poco en el cargo. Había sido capitán general de Castilla la Nueva y senador hasta que en el Senado, después del desastre, habló en favor de abandonar Africa. Su hermano había muerto en el monte Arruit. Alfonso XIII nombró a Primo de Rivera presidente del Consejo de Ministros. El militar suspende la Constitución y proclama la ley marcial. Era el inicio de la dictadura.

La dictadura de Primo de Rivera

La subida al poder del militar llegó envuelta de una oleada de optimismo. Presentaba su mandato como algo transitorio: *Nuestro propósito es constituir un breve paréntesis en la marcha constitucional de España, para restablecerla tan pronto como, ofreciéndonos el país hombres no contagiados por los vicios que a las organizaciones políticas imputamos, podamos nosotros ofrecerlos a Vuestra Majestad para que restablezca pronto la normalidad.* No tenía preparado ningún programa político, pero si tenía claro lo que quería: resolver el tema de Marruecos, restablecer la "paz social" y realizar una purga entre los políticos. Veamos como se enfrentó a estos retos personales.

Tras los desastres de Africa, Abd el Krim se hacía más fuerte día a día, mientras las posiciones españolas seguían sin recuperarse del caos que habían vivido. Así, Primo de Rivera ordena abandonar todos los puestos en el interior y retirarse hacia la costa, más defendible. Esta retirada, cuyo mando asumió él en persona, se realizó a finales de 1924, costó 16.000 bajas, y permitió a Adb el Krim desplazar a El Raisuli y disponer del control total del territorio. Sin embargo, la situación cambió radicalmente el siguiente año. La expansión francesa forzó a Abd el Krim a atacar las posiciones del país vecino en mayo de 1925, sufriendo el ejército francés serias derrotas, y estando al borde de un colapso similar al sufrido por el ejército español. En verano, España y Francia prepararon una ofensiva conjunta. Mientras los franceses avanzaban desde Fez atrayendo al grueso de las kabilas, el ejército español desembarcaba en la bahía de Alhucemas y conseguía capturar a las pocas semanas Agadir, la capital de Abd el Krim. La guerra de Africa llegaba a su punto final. En el verano de 1926 Abd el Krim se entregaba a los franceses.

Para restablecer la "paz social" Primo de Rivera se lanzó a la lucha contra los "rojos". El estado

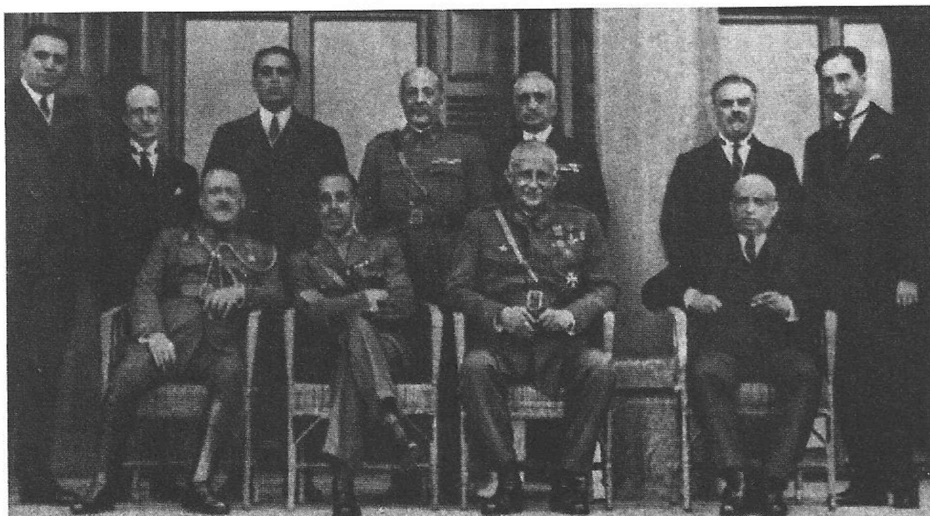


Batería del ejército español defendiendo Melilla.

de sitio, la abolición del jurado, la censura de prensa y la revitalización del *somatén* (policía armada especial de reserva) acabaron con la C.N.T. Martínez Anido fue promovido a ministro de la Gobernación para acabar con el anarquismo, siendo ayudado por sus bandas de pistoleros. Sin embargo, también mejoró las condiciones de los obreros, dándoles casas baratas, un servicio médico, y, sobre todo, los comites paritarios, que debían mediar en los conflictos entre obreros y patronos, y cuyos dictámenes debían acatar ambas partes. Estos comités se componían a partes iguales de obreros y patronos y el voto de calidad se lo reservaba el gobierno. Primo de Rivera no se oponía a las organizaciones obreras, siempre y cuando no usaran su fuerza para fines políticos. Incluso se alió voluntariamente con la U.G.T. Largo Caballero, uno de sus principales dirigentes, llegó a ser consejero de Estado.

Por lo que respecta a la clase política, Primo de Rivera, al subir al poder y abolir las garantías constitucionales, prohibió los partidos políticos. Entre 1923 y 1925 estableció el llamado Directorio Militar, gobierno compuesto sólo por generales designados por su antigüedad. Las provincias eran gobernadas por generales de brigada, mientras se nombraba a capitanes como delegados en los ayuntamientos. Por el Decreto de incompatibilidades nadie que hubiera sido ministro o alto funcionario podía figurar en el consejo de administración de las compañías que contrataba el Estado. En 1924 funda la Unión Patriótica (U.P.), concebida como un núcleo aglutinante de patriotas, desde republicanos a carlistas, a los que pretendía pasar el poder. En 1925, tras las victorias de Africa, cambió el Directorio Militar por el Directorio Civil, en el que entraron tecnócratas "apolíticos" y elementos de la U.P.

La causa del éxito inicial de la Dictadura, aparte de que todo el mundo era consciente de que la situación de crisis debía solucionarse de alguna manera, fue el período de boom económico mundial, con precios altos, dinero barato y mercados en expansión. Sin embargo, su dependencia de la Iglesia y el ejército le granjearon algunos enemigos. No pudo realizar la reforma agraria que tanto necesitaba el país (la Iglesia era el principal terrateniente de España), y tuvo que eliminar las libertades catalanas para eliminar cualquier sombra de separatismo (a pesar de que había tenido apoyos políticos catalanes en su pronunciamiento y subida al poder). Disolvió la Mancomunidad (forma limitada de gobierno regional en Cataluña constituida en 1912) y prohibió el uso del catalán en escuelas y reuniones públicas (incluida la misa), la sardana (danza tradicional catalana) y la exhibición de la bandera catalana, la *senyera*. La censura que estableció le puso en contra a los intelectuales, que gozaban de un gran peso social. Su campaña de construcción de grandes obras públicas (carreteras, embalses...) desangró a la economía española, y fue impotente para reformar el sistema de impuestos español. En 1927 nacionalizó la distribución del petróleo, poniéndola en manos de CAMPSA. Las compañías extranjeras y gran parte de los intereses financieros españoles se le echaron encima. Sólo los suministros rusos (es curioso, un país "de rojos" abasteciendo a una dictadura clerical) salvaron la situación. El régimen de Primo de Rivera era fuertemente intervencionista en economía, e intentó crear en España una autarquía, sin importar los costes de producción. Se realizaron las exposiciones de Barcelona y Sevilla (1928). La deuda pública creció de 15.000 millones a 20.000. El régimen estaba orgulloso de la solidez de la peseta respecto a otras monedas, y su caída, en 1929, provocó una crisis que arrastró consigo a Primo de Rivera.



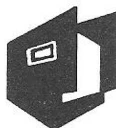
El rey (segundo por la izquierda) sentado junto a Primo de Rivera (tercero por la izquierda).

La caída del dictador y el fin de la monarquía

En 1929 el descontento contra Primo de Rivera había alcanzado su punto máximo. En Valencia el conservador Sánchez Guerra intentó un pronunciamiento que fracasó cuando el general Castro Girona, que debía apoyarle, le arrestó. En Sevilla nadie se decidió a pronunciarse, así que todo quedó limitado a una revuelta de oficiales de artillería (cuerpo al que el dictador había privado de sus privilegios) en Ciudad Real. El juicio contra los conspiradores los convirtió en héroes. Después la conspiración se trasladó a las guarniciones andaluzas, hasta el punto de que el capitán general de la región, tío del rey, le aconsejó prescindir de Primo de Rivera. El 26 de enero de 1930 el dictador envía una circular a los capitanes generales solicitándoles su apoyo. Las respuestas de éstos y el deseo de Alfonso XIII de que dejara el poder le llevaron a dimitir el 29 de enero. Se retiró a París, donde murió meses después.

Le relevó en el poder el general Berenguer,en lo que se ha dado en llamar la dictablanda, que no era más que un intento de salvar el régimen monárquico, tocado de muerte (no olvidemos que Primo de Rivera ocupa el poder oportunamente a tiempo de impedir que el rey rinda responsabilidades por los desastres de Marruecos). Alfonso XIII no contaba con apoyos, ni entre la sociedad ni entre los políticos. A finales de 1930 se produce un pronunciamiento a favor de la República en Jaca que fracasa. En el juicio siguiente, los capitanes Galán y García Hernández son condenados a muerte. Mientras el gobierno duda sobre la aplicación de la sentencia, el rey ordena su ejecución inmediata el 14 de diciembre de 1930. Era el canto del cisne de la monarquía.

El año siguiente se convocan elecciones municipales, mucho más fáciles de manipular que las elecciones a Cortes. Los resultados, que empezaron a llegar al atardecer del 12 de abril, fueron demoledores. Todas las capitales de provincia españolas excepto cuatro votaron por el bloque republicano-socialista. Las elecciones se habían convertido en un voto contra la Monarquía, y a favor de la República. El ejército y la guardia civil retiraron su apoyo a Alfonso XIII, quien el 14 de abril abandonaba España camino de Marsella. Era el fin del régimen.



UN DÍA EN LA ESPAÑA DE ALFONSO XIII

En este artículo os ofrecemos una descripción de lo que podía ser un día cualquiera en la España de los años 20. Como vereis, nuestros hábitos horarios no han cambiado demasiado desde entonces. Lo único que las tertulias en los cafés han sido sustituidas por la reunión en el bar para ver el partido de futbol de turno.

POR RICARD IBÁNEZ



6 h

amanece. Es la hora habitual de levantarse en las gentes del campo. Se desayuna algo ligero, como un pedazo de pan y algunas copas de aguardiente (para entrar en calor). Los que poseen tierra propia se van a los campos, los jornaleros sin trabajo se reunen en la plaza del pueblo, donde los capataces elegirán a los que necesitarán para las faenas del día. El sueldo normal por una jornada de trabajo (de sol a sol) es de dos pesetas.

Mineros y empleados de las fábricas también se dirigen a sus puestos. Cobran un jornal algo superior (3'50 y 3 ptas, respectivamente) pero su trabajo es mucho más duro, y las condiciones de trabajo, a veces espantosas. Por suerte, desde 1919 se ha conseguido que el gobierno apruebe la jornada laboral de ocho horas, de lunes a sabado, por supuesto. Desgraciadamente, no todos los empresarios acatan la ley. Eso sí, casi todos disponen de matones y gente pagada para poner en cintura a los trabajadores díscolos que intenten organizarse en sindicatos. A finales de los años 30 la clase trabajadora española comprende ocho millones de personas, siendo el total de la población 24 millones. Cuatro millones y medio trabajan la tierra, el resto son obreros, artesanos y mineros.

7 h

Primera misa en las iglesias rurales. En los últimos años la religiosidad ha disminuido bastante en muchos pueblos, y no es extraño que el sacerdote tenga que decir la misa ante solamente media docena de viejas beatas, si es que no la dice con la iglesia vacia.

La Iglesia católica española cuenta con unos 20.000 religiosos, 60.000 monjas y 35.000 sacerdotes. Hay casi 5.000 comunidades religiosas, de las que aproximadamente 1.000 son masculinas, y el resto femeninas. No obstante, según datos de la propia Iglesia dos tercios de la población española es católica no practicante: utilizan las iglesias para las bodas, los bautizos y los funerales, pero nunca se confiesan ni van a misa.

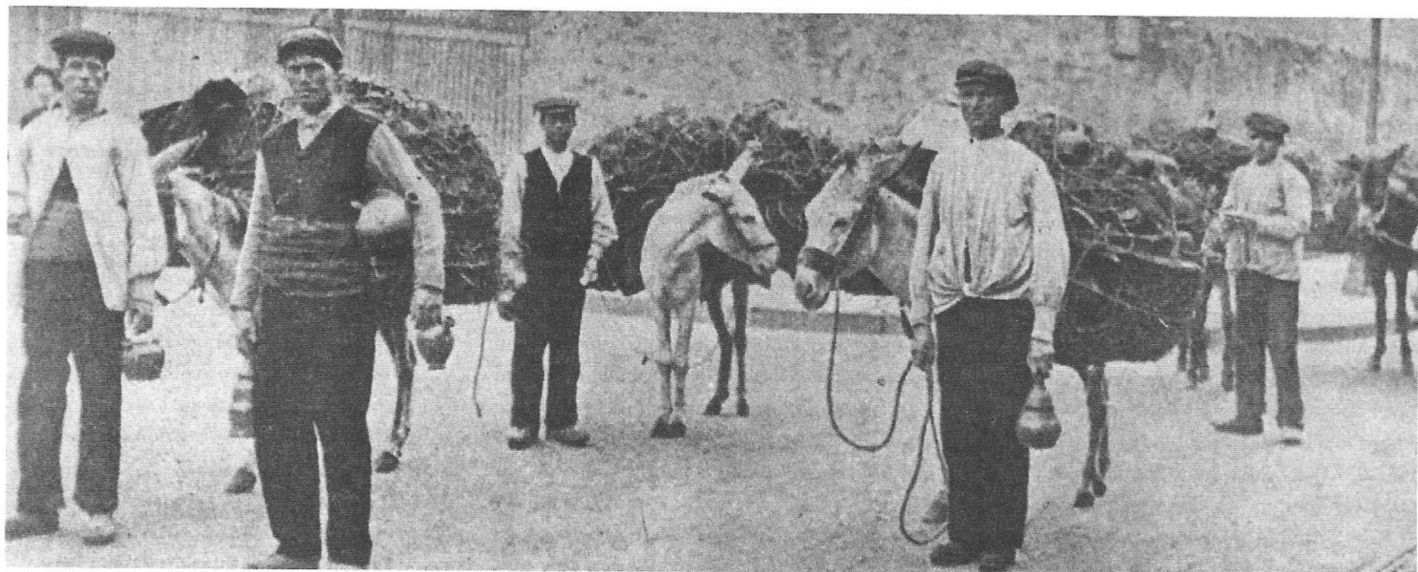
También es la hora en la que los empleados, tenderos y *horteras* (dependientes) abren los comercios.

8 h

Abren los colegios. La mayor parte de ellos son propiedad o están dirigidos por religiosos, que muchas veces pierden más tiempo rezando el rosario que impartiendo lección. Sea como fuere, ir a clase es un lujo que solamente pueden permitirse las clases medias o altas: las familias humildes del campo y de la ciudad han de poner a sus hijos a trabajar lo antes posible. Quizá por ello casi veinte provincias españolas tienen una tasa de analfabetismo del 50% o más. En 1930, y solamente en Madrid, hay 80.000 niños sin escolarizar.

9 h

Se abren las puertas de las oficinas, tanto de particulares como del estado. Los cesantes, chupatintas o simplemente escribientes (que todos los



nombres son buenos) deben sobrevivir con un sueldo mísero, de unas 100 o 120 pesetas mensuales, que apenas les da para comer. Por ello son tan frecuentes los trajes ajados, las rozaduras en los zapatos, muchas veces disimuladas con tinta, los cuellos de camisa mugrientos y los manguitos en el trabajo, destinados a proteger los puños de la camisa, que de otro modo se estropearían con rapidez debido al roce con la mesa del despacho y a las casi seguras manchas de tinta.

10 h

En el campo, pausa de media hora para almorzar algo y refrescarse a la sombra. Se come algo de tocino (sardinas curadas si la zona es costera) acompañado con pan y algo de vino. Es tradición que, en el caso de los jornaleros, sea el patrón el que ponga el almuerzo, por lo que los capataces ya se cuidarán de que el vino sea aguado, el pan seco y las sardinas o el tocino salados, más que nada para reducir el apetito de los voraces jornaleros. Ya se sabe que un estómago demasiado lleno incita a la pereza...

11 h

Empiezan a levantarse los señoritos de casa bien. Se vestirán con esmero (ayudados o no por sus criados) y desayunarán tranquilamente, ya sea "al modo campesino" (copita de jerez y media docena de huevos pasados por agua), "al modo europeo" (zumo de naranja, café, bollos con mantequilla...) o tomándose el tradicional chocolate con porras o suizo.

12 h

El señorito, una vez comprado periódico y tabaco, se hace lustrar los zapatos. Luego se paseará por la oficina o el negocio familiar, más que nada para hacer ver que trabaja.

En el campo y en las casas que siguen un horario tradicional, es la hora de la comida. Los buenos modales exigen que se coma en silencio, sirviéndose primero el cabeza de familia, que se sienta en la cabecera de la mesa (y que posiblemente se servirá los mejores bocados).

Tradicionalmente, la comida es un signo de ostentación: El ascenso social consiste, entre otras cosas, en pasar de una dieta en la que se come cuando se puede (y lo que se tiene a mano) a otra basada en la sobreabundancia. Así pues, se considera una comida saludable (para quienes pueden permitírselo) un menú de paella, langostinos, solomillo con tomate, lengua de vaca, pollo con ensalada, crema de limón, postre y café...

Las clases populares han de contentarse con mucho menos. En las tabernas humildes de Madrid (y en muchas de las casas particulares) los platos que se sirven suelen ser a base de pedazos de bacalao, restos baratos de carne o despojos fritos. Por cierto, en Madrid y en muchos lugares de Castilla los platos populares han sido rebautizados con cierta ironía: las tripas fritas son *gallinejas*, patatas asadas sin más son *chuletas de la huerta*, unas briznas de bacalao rebozado reciben el nombre de *soldaditos de pavía*... y a un vasito de vino con un bizcocho se le llama *un chocolate*.



Fábrica La Hispana, de Guadalajara.



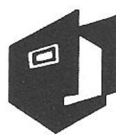
Los Reyes junto a los obreros de La Hispana.

Las cosas no son mucho mejores en el campo. Se piensa que se come mejor que en la ciudad, y ello no siempre es cierto. Los jornaleros andaluces, por ejemplo, viven de una dieta a base de pan, gazpacho, sopa de ajo, y potaje de garbanzos o habichuelas. En contadas ocasiones prueban la carne, pese a que muchos de ellos trabajan como pastores de los rebaños del "señorito" en cuestión. En el otro extremo de la península, la población de Ría de Arosa vive casi exclusivamente a base de lo que se pesca en el mar, principalmente sardinas.

No obstante, de cuando en cuando en el mundo rural se celebran fiestas multitudinarias, bajo el pretexto de un acontecimiento familiar (una boda, un bautizo) o colectivo (la fiesta del santo patrón, por ejemplo). Entonces se realizan banquetes realmente pantagruélicos, en los que los paisanos "alivian el estómago de penas". Según Aranaz Castellanos una comida de fiesta en un pueblo vizcaíno consiste en: *Sopa de fideos gordos con azafrán, garbanzos con tocino y chorizo, carne de cocido con pimientos, guisote de cordero, pollos asados, arroz y sopas con leche, manzanas, nueces, mostachones y merengues.*

14 h

Hora de comer de las clases acomodadas (que si hace buen tiempo han estado paseando desde



las doce, más que nada para matar el rato) y de los que hacen el horario de oficina, como es el caso del señorito, que se va a comer al Ateneo, al Círculo literario o al Club (lugares elitistas donde, por supuesto, no entra cualquiera).

16 h

Vuelta al trabajo por parte del oficinista. El señorito empieza la tertulia de sobremesa, en la que incluso es posible que apalabre algunos negocios, si es de carácter emprendedor.

17 h

Hora de recibir y hacer visitas por parte de las clases altas y medias. La etiqueta impone que el acto de cortesía de las visitas (por algunos snobs llamadas *Soirées*) se realice a media tarde... durando hasta que se acaban los cotilleos. En ocasiones son pequeñas fiestas o charlas de carácter cultural o político, en otras simplemente un aburrido deber social que hay que cumplir, pese a que consista en charlar de banalidades. A las visitas se les suelen servir chocolate con churros, aunque desde que el rey Alfonso XIII se casó con Victoria Eugenia Battemberg (inglesa) se ha puesto de moda servir té (el *five o'clock tea*). En los ambientes realmente selectos solamente se ofrece a las visitas agua, ya sea con azúcar (uno o dos terrones) o "lisa" (es decir, sin azucarillo).

18 h

El señorito se va al cinematógrafo o cinema, espectáculo novedoso que, al proyectarse necesariamente en salas a oscuras, incita al pecado, según más de un moralista eclesiástico. Algunas películas que pueden verse son *El Gabinete del doctor Caligari*, *El Chico*, de Charles Chaplin, *Nosferatu el Vampiro*, *El Signo del Zorro*, *La Quimera del Oro*, *El acorazado Potemkin*... El precio de la entrada suele estar entre la peseta y media y las dos pesetas, lo que lo hace un espectáculo caro y elitista.
Las clases acomodadas que no estan recibiendo o de visita pueden entretenerse jugando a cartas (tute, brisca, mus) o al dominó, aunque en ambientes distinguidos se prefiere jugar al *bridge*, más fino, y los jóvenes prefieren el *póker*, más de moda. Los que pueden permitirse su compra gustan de escuchar música en los discos del gramófono, o sintonizar algún programa de radio, que se emiten regularmente desde 1924.

19 h

El oficinista, el intelectual y las clases medias en general se reunen en los casinos rurales o en los cafés urbanos para hacer tertulia. En ella se habla de los más diversos temas, comentándose desde acontecimientos políticos hasta corridas de toros, pasando por charlas literarias o filosóficas. Se suele beber una taza de café acompañado con un vaso de agua, para hacerlo más refrescante. Los jóvenes, no obstante, beben bebidas extranjeras, como martinis y whisky and soda, que es bebida de moda pese a que a muchos les resulte *una pócima tan intolerable como el aceite de ricino*. En caso de que no quieran beber alcohol, piden esa exótica bebida americana llamada "Coca Cola", para escándalo de los tertulianos de siempre.

20 h

Hora tradicional de cenar. En los pueblos y en los hogares humildes, suele ser la comida más importante del día. Tras la cena, en los pueblos se hace tertulia nocturna. Si el tiempo lo permite se abren las puertas de las casas, y los vecinos charlan en el umbral, sentados en sillas que han sacado afuera. En caso de que llueva o haga frío, estas charlas se hacen en el interior, al calor de la lumbre. Los hombres fuman, los niños juegan o escuchan los cuentos e historias que les narran los mayores, las madres zurcen y los novios pelan la pava. No obstante, las gentes se acuestan pronto, quizá porque no hay nada mejor que hacer.
En la ciudad la cena puede adelantarse a las siete o siete y media, para poder ir al teatro, que empieza a las ocho y media.

22 h

Oficinistas, intelectuales y señoritos suelen cenar a las diez. La sobremesa (especialmente en ambientes bohemios) suele prolongarse hasta las doce de la noche.

24 h

Las clases medias se acuestan. Para los noctambulos bohemios la noche no ha hecho más que empezar. El señorito se quedará jugando al póker hasta la una o las dos de la mañana.

PROGRAMACIÓN DE RADIO BARCELONA

Miércoles, 6 de Junio de 1928

11:00	*Apertura de la estación de radio. Predicción meteorológica radiotelegráfica para las líneas aéreas.*
12:00	*Campanadas horarias de la Catedral. Previsión del Servicio Meteorológico de la Diputación Provincial de Barcelona. Estado del tiempo en Europa y España.*
13:00	*Emisión de sobremesa: Canciones de Trío Iberia, discos de gramola y declamaciones poéticas.*
14:45	*Cierre de la estación de radio.*
17:30	*Apertura de la estación. Emisión especial con obras musicales por el Sexteto Radio, discos de gramola y declamaciones poéticas.*
18:00	*Cotizaciones de los mercados internacionales y cambio de valores al cierre de la Bolsa.*
18:10	*El Sexteto Radio interpretará:* * *"Andalucía" (Pasodoble); E. Fernández Blanco.* * *"La viejecita" (selección); M. F. Caballero.* * *"Sovi d'eté" (severie); M. Delmas.* * *"Thinking of you" (doble bacton); Cl. Worsley.* * *"Betis" (marcha española); M. Bruselas.*
19:00	*Cierre de la estación.*
20:30	*Apertura de la estación. Clase semanal de gramática castellana a cargo del profesor Sr. Santano, de la Academia COTS.*
21:00	*Cotizaciones de monedas y valores (repetición).* *Ultimas noticias.*
21:05	*La Orquesta de la Estación de Rádio interpretará:* * *"La vida por el Zar" (opertura); M. Glinka-Goldmann.*
21:20	*La Orquesta DEMONS JAZZ interpretará:* * *"Sevilla" (pasodoble); Murillo.* * *"Winding lone" (fox); Sirain.* * *"Claveles y rosas" (fox); Demon.* * *"A la luz del candil" (tango); Novarrine.* * *"The Yale Blues" (blues); William Ellis.* * *"Shanghai dreams man" (fox); Dawis.*
22:00	*Campanadas horarias de la Catedral y previsión local del Servicio Meteorológico de la Diputación provincial de Barcelona.*
22:05	*El tenor Santiago Morrell interpretará:* * *"Abril"; Morena.* * *"El carro del Sol" (romanza); Morena.* * *"Lucero de la mañana"; Morena* * *"Canción de los Batanes" (romanza); Sotullo i Vent.*
22:30	*Retransmisión parcial del concierto que el Quinteto Toldrà ejecutará desde la Granja Royal.*
24:00	*Cierre de la estación.*

PRECIO Y DINERO

Para jugar a La Llamada de Cthulhu en España os será imprescindible una retocada lista de precios, así como unas referencias acerca de los sueldos y nivel de vida de los españoles. Y es que entonces, tal como ahora, el estándar americano nos queda bastante alejado.

POR ENDICA GARMENDÍA Y RICARD IBÁNEZ

Salarios



a diferencia entre *sueldo* y *jornal* es que el primero se cobra por meses, mientras que el segundo es por días (jornadas) trabajadas. Así que días festivos o de enfermedad... no se cobran.

Sueldo de una secretaria: 100 ptas al mes.
Sueldo de un empleado de ferrocarril: 100 ptas mes

Sueldo de una cocinera:	150 ptas al mes.
Sueldo de dependiente:	150 ptas al mes.
Sueldo de un periodista:	250 ptas mes.
Jornal de un peón agrícola:	2 ptas al día.
Jornal de un obrero:	3 ptas al día.
Jornal de un minero:	3'50 ptas al día.
Clases particulares:	2 ptas/hora.

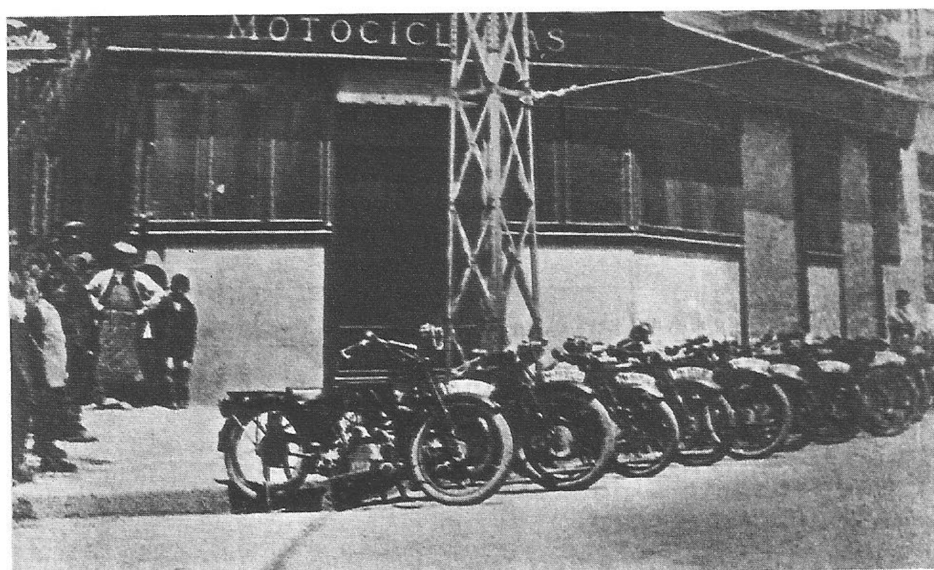
Colaboración de una gran firma (político, escritor consagrado) en periódico importante: hasta 100 ptas.

Transporte

Motocicleta:	2.400 ptas .
Coche de segunda mano:	500 ptas.
Coche nuevo, barato:	6.000 ptas.
Coche normal:	10.000 ptas.
Coche de lujo (limousina o similar): hasta	40.000 ptas.
Caballo de monta:	10.000 ptas.

Alojamiento

Un día a pensión completa:	6 ptas.
Una semana a pensión completa:	30 ptas.
Un mes a pensión completa:	100 ptas.
Alquiler de un piso:	De 75 a 110 ptas/mes.
Piso de 3/4 habitaciones:	850 a 1.000 ptas.
Casa unifamiliar:	4.000 ptas.
Casa de campo:	6.500 ptas.
Un edificio de 5 pisos:	De 100.000 a 250.000 ptas.



Una de las primeras tiendas de motocicletas de Madrid, en 1918.

Comida y bebida

Menú en casa comidas modesta:	2'50 ptas.
Menú en restaurante normal:	4 ptas.
Menú en hotel de lujo:	10 ptas.
Barra de pan:	50 ctm.
1 kg. de carne:	88 ctm.
1 kg. de pescado:	3'50 ptas.
Huevos (una docena):	1'58 ptas.
Langosta (1/4 kg.):	3'50 ptas.
Langostinos (1/4 kg.)	2 ptas.
Cubito de caldo Maggi:	10 céntimos.
Tableta de chocolate:	0'75 ptas.
Turrón de Jijona:	8 ptas.
Mantequilla:	7 ptas.
Un bote de mostaza:	2 ptas.
Lata de salmón ahumado:	1'30 ptas.
Una taza de café:	0'25 ptas.
Una taza de té:	0'40 ptas.
Una taza de chocolate:	0'75 ptas.
Idem, a la francesa:	1 pta.
Leche fresca (1 litro):	35 ctm.
Una jarra de cerveza:	0'50 ptas.
Idem, de importación:	2 ptas.
Una Coca Cola:	0'35 ptas.
Una gaseosa:	0'25 ptas.
Vaso de Horchata:	0'50 ptas.
Licores:	2 ptas.
Copa de Jerez:	0'40 ptas.
Una botella de vino de marca:	7 ptas.
Una botella de Champagne:	8'25 ptas.
Desayuno completo:	1 pta.
Desayuno inglés:	2 ptas.

Ropa

Sombrero:	15 ptas.
Abrigo:	de 40 a 95 ptas.
Abrigo caro:	150 ptas.
Abrigo de pieles:	7.000 ptas.
Gabardina:	50 ptas.
Traje de caballero:	125 ptas.
Chaqueta, blusa y pantalones de hombre:	30 ptas.
Vestido señora:	25 ptas.
Vestido de fiesta:	60 ptas.

Camisa:	3'95 ptas.
Corbata de seda:	1 pta.
Medias de seda:	2'85 ptas.
Alpargatas:	4 ptas.
Zapatos de hombre:	23 ptas.
Zapatos de mujer:	20 ptas.
Zapatos de niño de charol:	9 ptas.
Pijama:	19'50 ptas.
Traje de baño:	8 ptas.

Espectáculos

Teatro:	de 0'35 cm a 1'50 ctm.
Entrada de Fútbol:	2'10 ptas.

Aseo personal

Maquillaje:	2'50 ptas.
Una pastilla de jabón:	1'50 ptas.
Un lápiz de labios:	0'25 ptas.
Una botella de colonia (1/2 litro):	6'75 ptas.
Una bolsa neceser (completa):	35 ptas.

Muebles y menaje

Dormitorio completo, de lujo:	450 ptas.
Comedor completo, de lujo:	350 ptas.
Cuarto de baño completo: (bañera, wc, bidet):	315 ptas.
Billar:	450 ptas.
Piano:	650 ptas.
Mesa de madera:	19'25 ptas.
Silla de madera:	9'20 ptas.
Percha de madera:	2 ptas.
Lote de 3 cazuelas:	14'50 ptas.
Cubertería:	18'40 ptas.
6 vasos:	4'65 ptas.
6 copas:	6 ptas.
12 platos:	5 ptas.
Una sábana:	6'15 ptas.

Artículos de oficina

Máquina de escribir:	250 ptas.
1 archivador:	0'20 ptas.
100 hojas de papel carbón:	4 ptas.

Juguetes

Patinete:	25 ptas.
Cocina de juguete:	19 ptas.
Muñeca:	2'90 ptas.
Cochecitos de cuerda:	4'50 ptas.

Objetos de uso personal

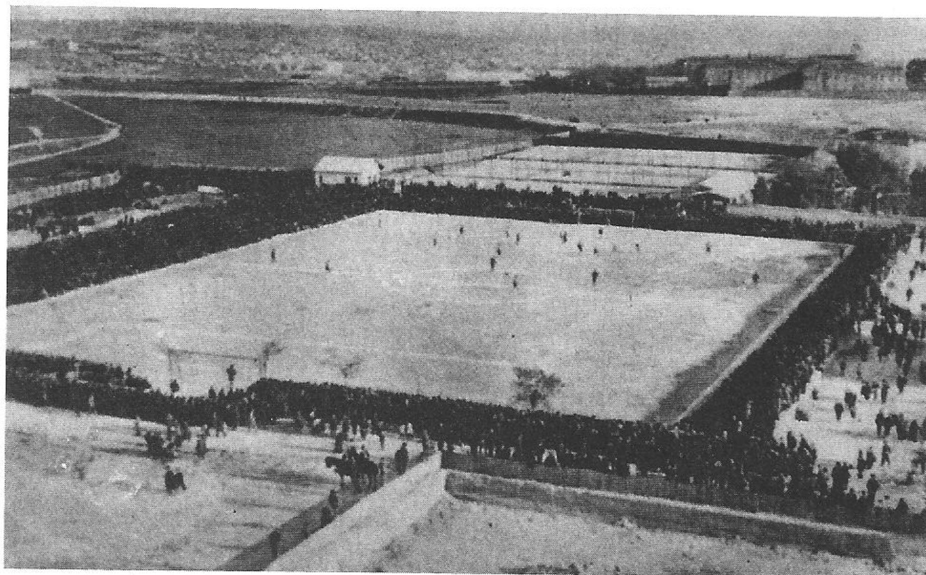
Paraguas:	12 ptas.
Gafas:	5 ptas.
Encendedor:	4'25 ptas.
Reloj:	de 25 a 40 ptas.
Abrelatas:	0'50 ptas.
Pluma estilográfica:	20 ptas.

Armas de caza

Escopeta de importación, 5 tiros:	700 ptas.
Escopeta de importación, 2 tiros:	250 ptas.
Escopeta nacional, 2 tiros:	170 ptas.
Carabina de importación:	700 ptas.

Varios

Cámara fotográfica:	21 ptas.
Prismáticos:	60 ptas.
Estufa de petróleo:	40 ptas.
Revista de moda:	0'50 ptas.
Raqueta de tenis:	25 ptas.
Pelota de fútbol:	6'75 ptas.
Armónica:	45 ptas.
Disco:	3 a 5 ptas.
Remedio contra la calvicie:	6 ptas.
Diente de oro:	25 ptas.
Dentadura postiza:	150 ptas.



El campo de futbol del Athletic Club de Madrid, durante el partido disputado entre el titular y el Real Unión de Irún.

SOCIEDADES SECRETAS EN LOS AÑOS 20

"El Gran Maestro Supremo sonrió para los adentros de su capucha. Este asunto místico es una maravilla. Les cuentas una mentira, y cuando ya no la necesitas más les cuentas otra, y les dices que están progresando en la sabiduría. Entonces, en vez de reírse, te siguen todavía más, con la esperanza de encontrar la verdad al final de todas las mentiras. Y así, poco a poco, aceptan lo inaceptable. Sorprendente..."

El Gran Maestro Supremo de la sociedad secreta "Los Dilucidados Hermanos de la Noche Ébano" en la novela ¡GUARDIAS!, ¡GUARDIAS! De Terry Pratchet.

POR ENRIC GRAU





¿Que es y como se forma una sociedad secreta?

Antes de centrarnos en el estudio de las sociedades secretas presentes en los años 20 veamos, aunque sea por encima, qué son y cómo se formaron. Una sociedad puede querer ser secreta por varios motivos. Entre los muchos posibles, los más razonables y frecuentes son:

a. Porque sus acciones son ilegales y perseguidas por la justicia.
b. Porque tienen un conocimiento que consideran peligroso para la mayoría de la gente y que sólo puede ser comunicado a cierta élite de elegidos.
c. Por una combinación de los motivos a) y b).

El motivo típico es el c). Por una parte sus actividades fueron consideradas peligrosas y prohibidas en varias ocasiones bajo distintos gobiernos, y por otra la misma sociedad secreta consideraba sus conocimientos y rituales aptos sólo para iniciados que habían hecho un juramento de secreto. Este "juramento" es la base del secretismo de estas sociedades hasta el punto de considerar su ruptura motivo suficiente para eliminar al infractor. Generalizando un poco y tomando como tipo la sociedad masónica, podemos considerar que hay tres principios básicos que configuran y dan fuerza a la sociedad secreta:

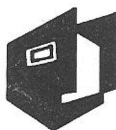
1. Se requiere un juramento de secreto para pertenecer a ella.
2. Existe una confraternidad entre los miembros de la sociedad de forma que cada uno de ellos tiene la obligación de ayudar a un miembro en apuros.
3. Existe una jerarquía interna que tiene poder ejecutivo absoluto en los asuntos de la sociedad.

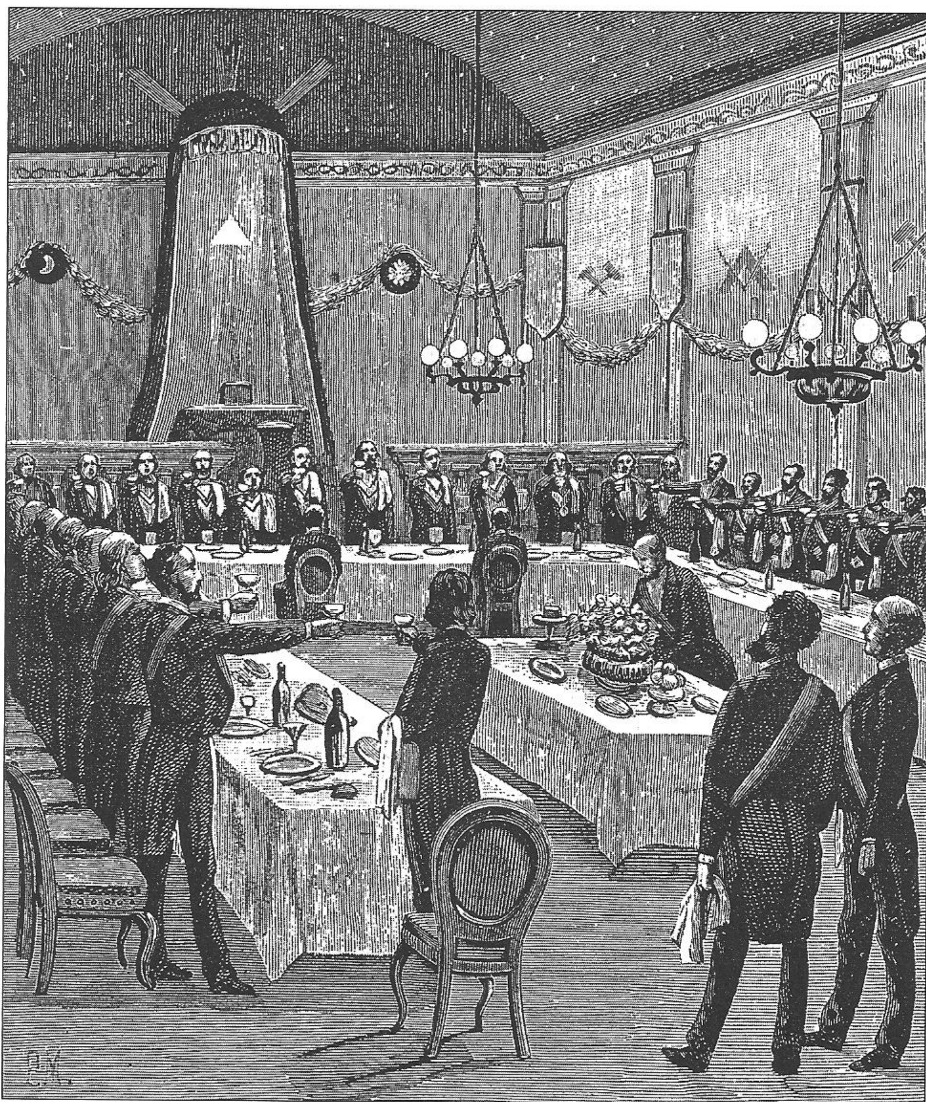
Además de estos principios hay otras características como el rito de iniciación, los rituales internos, etc que dan color y entidad a cada una de ellas. Observemos que una de las características de estas sociedades es su falta de democracia interna. Su gobierno es absolutista y, en muchas ocasiones, existe un líder carismático con poder total para hacer y deshacer. En parte es consecuencia de la definición de la sociedad como detentora y vigilante de conocimientos ocultos considerados peligrosos. Esto hace de la sociedad una especie de "colegio" donde los miembros de entrada son considerados neófitos, para luego ascender a iniciados y finalmente llegar a maestros. A un maestro en clase no se le discute nada y, tradicionalmente, tiene el poder absoluto sobre sus alumnos, castigándoles y premiandoles según sus acciones. En el caso concreto y más tradicional que es la sociedad masónica, podemos ver que esto es así debido a su posible origen a partir de los gremios de constructores de la Edad Media. En un gremio medieval el maestro tenía poder absoluto sobre los miembros del mismo, y éstos a su vez sobre los aprendices bajo su mando.

Algunas veces podía pasar que uno de estos maestros o un grupo de miembros de la sociedad tuviera alguna inquietud u opinión que, aunque no se enfrentara directamente a las directrices de la misma, divergía en algún punto o complementaba algunas creencias. Por ejemplo: podía pasar que la sociedad fuera de estilo filosófico ateo y defendiera la libertad, igualdad, justicia, etc. de las personas y que el grupo de miembros en cuestión creyera, además, en la existencia de la magia, el esoterismo, etc. Estos miembros podrían formar un núcleo aparte dentro de la misma sociedad que más tarde llegaría a ser otra sociedad secreta, con un estilo de funcionamiento copiado de la original a la que todavía seguirían perteneciendo. Así surgieron sociedades hermanas de la masónica como es el caso de la "Societas Rosae Crucis in Anglia", en Inglaterra o la "Estricta Obediencia Templaria" (OTS) en Alemania.

¿Como se llegaba a pertenecer a ellas?

Es evidente que si una sociedad es secreta, no se pueden consultar las páginas amarillas para encontrarla. De hecho, la peor manera que se tiene de encontrarlas es buscarlas directamente. El futuro miembro de la sociedad no buscaba a la misma sino que era reclutado por ella. Si una persona quería pertenecer a la masonería, por ejemplo, lo que tenía que hacer era manifestar, en su círculo de amistades y preferentemente en lugares escogidos (ciertos cafés, centros culturales, fiestas de sociedad, etc), sus inquietudes hacia la sociedad, el mundo, etc., de forma que estas opiniones simpatizaran o fueran afines a las defendidas por la masonería. Entonces y de forma sutil, empezaba una vigilancia y valoración del candidato por parte de





Banquete de una logia simbólica.

algunos miembros de la sociedad que se hacían amigos suyos e intentaban sondearle respecto de sus ideas, pensamientos, forma de carácter, etc. Todo esto era comunicado a los encargados de aceptar a nuevos miembros que valoraban la información y emitían su juicio. Finalmente, si la decisión había sido positiva, se le hacía alguna ligera insinuación al respecto de pertenecer a la masonería para ver su reacción. Si todo funcionaba correctamente, se le hacía la propuesta en firme y el "amigo" le comunicaba que trasladaría su petición de ingreso a las altas instancias de la sociedad. De esta forma la persona en cuestión era "reclutada" a las filas de la masonería.

En el caso de la masonería, el nuevo miembro había de pasar el "ritual de iniciación" mediante el cual se suponía que superaba la prueba de entrada. Este ritual era una especie de representación en la que el nuevo miembro era el protagonista y los oficiantes masónicos el resto de actores. De hecho se intentaba inducir un estado de catarsis en el candidato a fin de hacer que la experiencia produjera una impresión profunda que no se olvidara fácilmente. Cada cambio dentro de la escala de grados suponía pasar un ritual que, en el caso concreto de la masonería, estaban relacionados con la historia del asesinato de Hiram, el arquitecto constructor del templo de Salomón.

La masonería

Más comúnmente conocida como Francmasonería, es la sociedad secreta más famosa y duradera de la que se tiene constancia documentada. De ella surgieron muchas otras siguiendo sus modelos y formas de actuación. Se define a sí misma como "un sistema particular de moral, que enseña mediante la alegoría y se ilustra por medio de símbolos". Su origen data de las hermandades o gremios de albañiles (maçon) ingleses y franceses del siglo XII y XIII siendo inicialmente un sistema de ayuda mutua y protección. Aunque hay versiones de su origen para todos los gustos: desde los cruzados y los templarios hasta los antiguos egipcios, pasando por versiones que apoyaban la versión de los antiguos rosacruces, los primeros cristianos, a Escocia, los jesuitas o, finalmente, a la noche de los tiempos mencionando la existencia de una logia en el Paraíso terrestre.

Según los principales historiadores fue en Inglaterra, durante el siglo XVII, cuando se dio el paso desde la francmasonería operante, la de los constructores, a la especulativa, en la que la construcción era ya sólo un símbolo. En el siglo XVIII adoptó un talante de tipo cultural y político de élite ilustrada, lo que les convirtió en contestatarios del Antiguo Régimen y seguidores (sino impulsores) de la ilustración. Formaron un grupo selecto con poder decisorio e infiltrado en los estamentos más importantes de la sociedad. En el año 1717 aparece la Gran Logia londinense y en 1732 la Gran Logia de Francia. Dos años más tarde surge el "Rito Escocés" de Ramsay. A partir de ese momento la influencia masona se extiende por toda Europa y América del Norte.

Su importancia hace que la iglesia de Roma se alarme y, en el año 1738, el Papa Clemente XII promulga la bula "In eminenti apostulatus specula" donde condena a los masones y los aparta de la Iglesia, decisión refrendada por Benedicto XIV en 1751. Desde entonces casi todos los pontífices han ido renovando sus condenas. Pero, pese a las recusaciones de la Iglesia, a partir de la segunda mitad del siglo XVII las logias empiezan a aparecer y establecerse por todas partes: de la Perfecta Amistad, de la Estricta Observancia, Templo de los elegidos de Cohen, del Sistema de los Caballeros Bienhechores de la Ciudad Santa, etc. Estas logias tendieron a formar organizaciones separadas. Para intentar reagruparlas se creó en Francia el "Gran Oriente", que era la unión de todos los cuerpos formando un gobierno unido. Esto sólo se consiguió en parte ya que algunas organizaciones siguieron siendo independientes.

El siglo XIX supone la implantación de la masonería en casi todas las naciones, hecho favorecido por la sucesión histórica de movimientos revolucionarios. En España la Masonería se introdujo en sus orígenes. De 1727 a 1728 la Gran Logia de Inglaterra dió constituciones a dos logias en Gibraltar y en Madrid, pero estos centros sólo eran frecuentados por ingleses. En 1751, Fernando VI la prohibió bajo las más severas penas. La invasión francesa de 1808

trajo consigo la apertura de numerosas logias y la formación de una Gran Logia en Jerez y luego un Gran Oriente y un Supremo Consejo en Granada. Después de su restauración en 1824, Fernando VII los persiguió con energía prohibiendo sus reuniones. Sin embargo la masonería supo ocultarse durante medio siglo, organizada bajo la dirección de un poder desconocido llamado Gran Directorio Consistorial. Se supone que estuvo involucrada en los movimientos de corte liberal. En la España de Alfonso XII tuvo una fuerte influencia/presencia en el gobierno, donde algunos dicen que Sagasta, Moret, Navarro Rodrigo, Cassola, etc., eran masones de alto grado, hecho que se heredaría con Alfonso XIII. Hacia el 1900, el Gran Oriente de España tenía bajo su dependencia 88 logias comprendiendo aproximadamente 12000 masones. El Supremo Consejo tenía bajo su dependencia unas 216 logias, comprendiendo unos 16500 masones, aproximadamente.

La iniciación masónica es de tipo corporativo y simbólico siguiendo la historia de Hiram, arquitecto del templo de Salomón. Inicialmente sólo existían los grados de Aprendiz, Compañero y Maestro, aunque esto sufrió una evolución que le ha separado bastante de sus orígenenes gremiales, enriqueciéndose con numerosos ritos y ceremonias, y con ideas procedentes de los campos de la caballería y la teosofía. Nos encontramos ante un rompecabezas con la aparición de los altos grados que superan los iniciales de aprendiz, compañero y maestro, formando lo que se ha dado en llamar "Grado Escocés". En el siglo XIX aparecieron algunos ritos nuevos como el de Misraim, con sus 90 grados, o los actuales: Rito escocés antiguo y aceptado, Rito Francés, Rito de York...

En la Francmasonería no hay doctrinas. Su concepto de rito se corresponde con el de la liturgia de la Iglesia, contando con un conjunto de símbolos y alegorías. Los masones suponen una sociedad donde Dios es el Gran Arquitecto del Universo. Por ejemplo, en la Gran Logia de Inglaterra se contemplaban ocho principios fundamentales:

1. Creencia en Dios, Gran Arquitecto del Universo.
2. Juramento sobre el libro de la Ley Sagrada.
3. Trabajo en presencia de las tres Grandes Luces: el Libro de la Ley Sagrada, Escuadra y Compás.
4. Prohibición de discusiones políticas y religiosas
5. Masculinidad
6. Soberanía
7. Tradicionalismo
8. Regularidad de Origen.

Las pruebas para la iniciación son siempre diferentes de acuerdo con el rito, así como las que deben realizarse para pasar de un grado a otro. Los símbolos también varían según los grados y los ritos.

Otras sociedades secretas españolas del siglo XIX

En el siglo XIX surgen numerosas sociedades secretas en España. Casi todas ellas derivan de la masonería o tienen relaciones con ella. Aquí exponemos unas cuantas que creemos interesantes para entender los movimientos de pensamiento dentro de las sociedades secretas españolas en el siglo posterior.

Ángel Exterminador

Sociedad que aparece en 1827 con el fin de intentar el restablecimiento del Tribunal de la Inquisición.

Anilleros o Amigos de la Constitución

Nombre dado a los liberales moderados que abandonaron la masonería el año 1820 formando una sociedad de claro matiz político. Como llevaban anillos para reconocerse se les dio el nombre de anilleros pese a que originalmente eran denominados "Amigos de la Constitución".

Carbonarios

Sociedad existente en el siglo XVI en Francia e Italia. Su mayor crecimiento lo obtuvo en el siglo XIX en París, donde compartió influencia con los masones. Tenían como símbolo el carbón para "Purificar el aire y alejar de las habitaciones las bestias feroces".

Su ideología era luchar contra los absolutismos, tanto civiles como eclesiásticos. Los choques en 1830 con los masones hicieron que muchos de ellos se establecieran en Cataluña, Valencia, Málaga y Madrid. A mediados de siglo prácticamente desapareció de Europa.

Su organización se basaba en: reuniones en "chozas" que agrupadas constituían una "república". También existían comunidades más pequeñas llamadas círculos o ventas. Contaban con veinte primos y un presidente, un secretario y un diputado. Los diputados de veinte ventas formaban la venta central que a su vez elegía un diputado que les representaba en la venta suprema.

Comuneros

Sociedad secreta que aparece en 1821 en el seno de la masonería. Declaraban que su Confederación era una unión libre y espontánea de todos los alistados en las diferentes fortalezas del territorio. Tenían como objetivo conseguir median-

GRADOS DEL RITO ESCOCÉS ANTIGUO Y ACEPADO

Masonería Azul:
(El primer año aproximadamente)
1. Aprendiz.
2. Compañero.
3. Maestro.

Masonería roja:
4. Maestro Secreto.
5. Maestro Perfecto.
6. Secretario Intimo.
7. Preboste y Juez.
8. Intendente de los Edificios.
9. Maestro Elegido de los Nueve.
10. Ilustre Elegido de los Quince.
11. Sublime Caballero Elegido.
12. Gran Maestro Arquitecto.
13. Real Arco.
14. Gran Elegido Perfecto y Sublime Masón.
15. Caballero de Oriente o de la Espada.
16. Príncipe de Jerusalem.
17. Caballero de Oriente y de Occidente.
18. Soberano Príncipe Rosacruz.

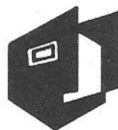
Masonería Negra:
19. Gran Pontífice o Sublime Escocés.
20. Venerable Gran Maestro de las Logias Regulares.
21. Patriarca Noaquita.
22. Caballero Real Hacha o Príncipe del Líbano.
23. Jefe del Tabernáculo.
24. Príncipe del Tabernáculo.
25. Caballero de la Serpiente de Bronce o de Airam.
26. Príncipe de la Merced o Escocés Trinitario.
27. Gran Comendador del Templo.
28. Caballero del Sol.
29. Gran Escocés de San Andrés.
30. Gran Elegido Caballero Kadosh o del Aguila Blanca y Negra.

Masonería Blanca:
(sólo para los jerarcas de la orden)
31. Gran Inspector Inquisidor Comendador.
32. Sublime y valiente Príncipe del Real Secreto.
33. Soberano Gran Inspector General.

PRECIO DE LOS TRES PRIMEROS GRADOS

(Precios del año 1900)

Iniciación al grado de aprendiz	150 ptas.
Favor de admisión al Compañerismo	50 ptas.
Recepción a los honores de la maestranza	100 ptas.



te todos los medios que tuviesen a su alcance la libertad del género humano; sostener con todos sus esfuerzos los derechos del pueblo español frente a los abusos del poder arbitrario, y socorrer a los menesterosos.
Se dividía en Merindades, comunidades, torres, fortalezas y castillos. Estaba dirigida por una asamblea suprema compuesta por los siete individuos más ancianos residentes en la capital y los procuradores, nombrados por las comunidades.
Repartidos por toda España llegaron a tener un periódico propio, "El Eco de Padilla", y una revista satírica, "El Zurriago". Fueron comuneros célebres el general Torrijos y Espronceda.

Europeos
Sociedad de la Regeneración de Europa. Fundada por el general Pepé, que huyendo de Nápoles llegó a Barcelona el año 1823, donde expuso su plan al Gran Oriente. El movimiento intentó hacerse un lugar entre comuneros y carbonarios.

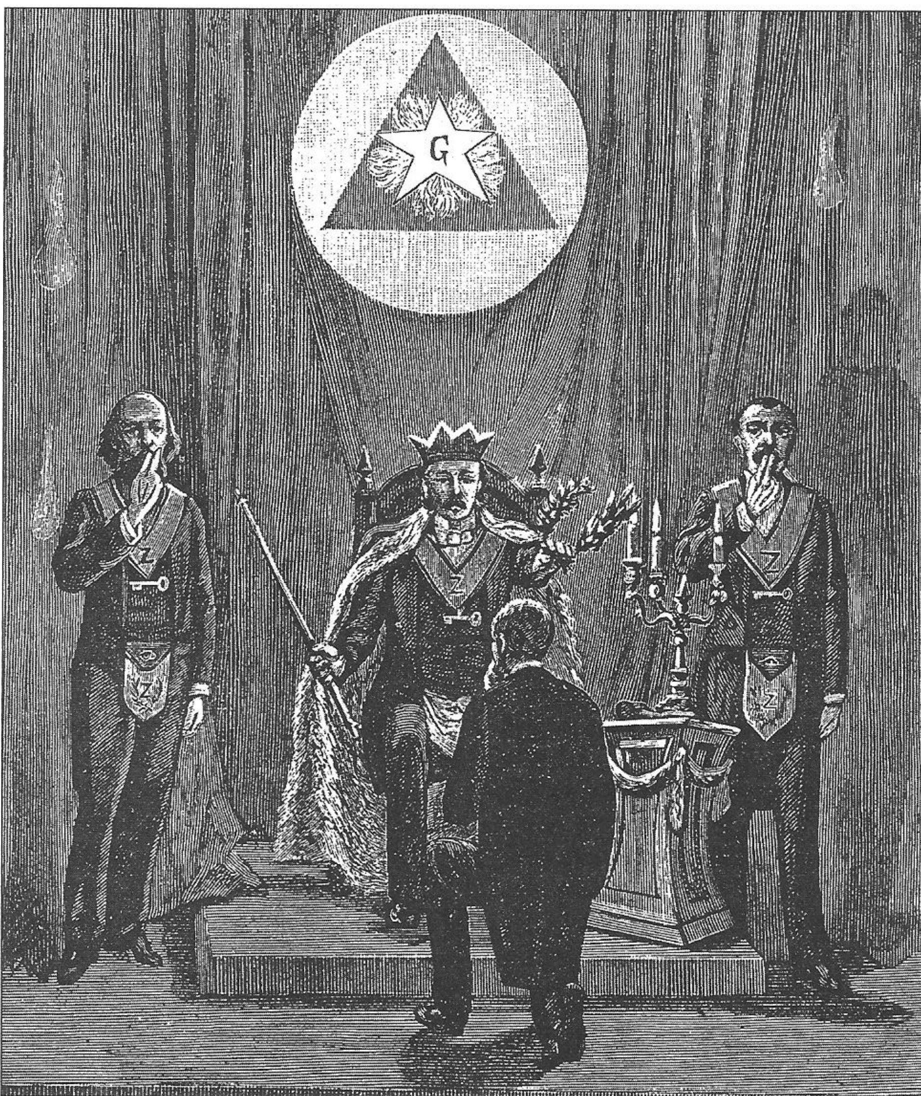
La Garduña
Surge a principios del siglo XIX como un movimiento de resistencia contra los franceses pasando, luego de la derrota del invasor, a ser una sociedad de corte liberal. El año 1821, el gobierno de Fernando VII intentó acabar con ellos deteniendo al Gran Maestre Francisco Cortina que vivía en Sevilla, donde fue ajusticiado el 25 de Noviembre de 1822. Los supervivientes de la persecución se lanzaron al monte o emigraron a América del Sur. De esta forma, con ocasión de las revoluciones de 1848, aparece la Garduña en Brasil, Perú, Argentina y México.

Sociedades secretas de corte anglosajon

Mientras en España las sociedades secretas son de un estilo más político y revolucionario (quizás debido a la falta de libertad en ese sentido), el mundo anglosajón tiende hacia modelos más esotéricos y místicos, que muchas veces se decantan hacia la magia. También existen un sinnúmero de sectas religiosas o pseudoreligiosas, que no vamos a tratar aquí, derivadas del pensamiento cristiano protestante o de otras formas de interpretar la Biblia. Por último existen sociedades secretas del estilo del Ku Klux Klan que defienden ideas retrógradas o racistas.

Golden Dawn
Fundada en Escocia el año 1888 por William Wynn Wescott junto con otros dos estudiosos del ocultismo, William Woodman y Mac Gregor Mathers (los dos primeros, miembros de la masonería inglesa y de la Sociedad Rosacruz en Anglia). Su primer templo fue el "El templo de Isis Urania del Alba Dorada" (de ahí Golden Dawn: Alba Dorada). Sus estudios sobre ocultismo atrajeron con prontitud a intelectuales e inadaptados como Yeats, Florence Fare o Alistair Crowley.
La base del movimiento era establecer una serie de rituales mágicos que abriesen nuevos caminos en el mundo del más allá de los sentidos normales. Creían que ciertos símbolos o ideas básicas poseían un sentido profundo para todos los humanos. Enseñaban a disciplinar la imaginación para que actuara como gatillo de la voluntad, consiguiendo así el dominio sobre ella. Como movimiento en torno al ocultismo, intentó reunir lo mejor de las antiguas tradiciones mágicas, así como sus textos: Clavículas de Salomón, Libro de la Magia Sagrada de Abramelín el Mago y el Manual del Papa Honorio, entre otros.
Contaba con once grados desde el de neófito hasta el de Ipsissimus. Cuando contactaban con los posibles candidatos, los tres fundadores se hacían pasar como de un grado medio-alto hablando siempre de que tenían que consultar con los maestros secretos cuyo misterio era insondable. Evidentemente los grados superiores eran ocupados por ellos mismos de forma secreta. La acción de Crowley dentro de la sociedad con la incorporación de ideas satánicas precipitó su disolución en el 1901. De ella surgieron varios movimientos. Uno liderado por Crowley y otro con los antiguos adeptos bajo la dirección de R.W. Felkin. Cuatro años más tarde hubo un nuevo brote separatista con el nacimiento de la sociedad "Stella Matutina" fundada por Folkin, y en 1920 Dion Fortune creó la "Sociedad de la Luz".

Orden de Thelema
Sociedad fundada en Italia por Crowley, de corte satanista, por lo que fue expulsado del país. Su doctrina tenía la base en la magia sexual



Iniciación de un maestro secreto.

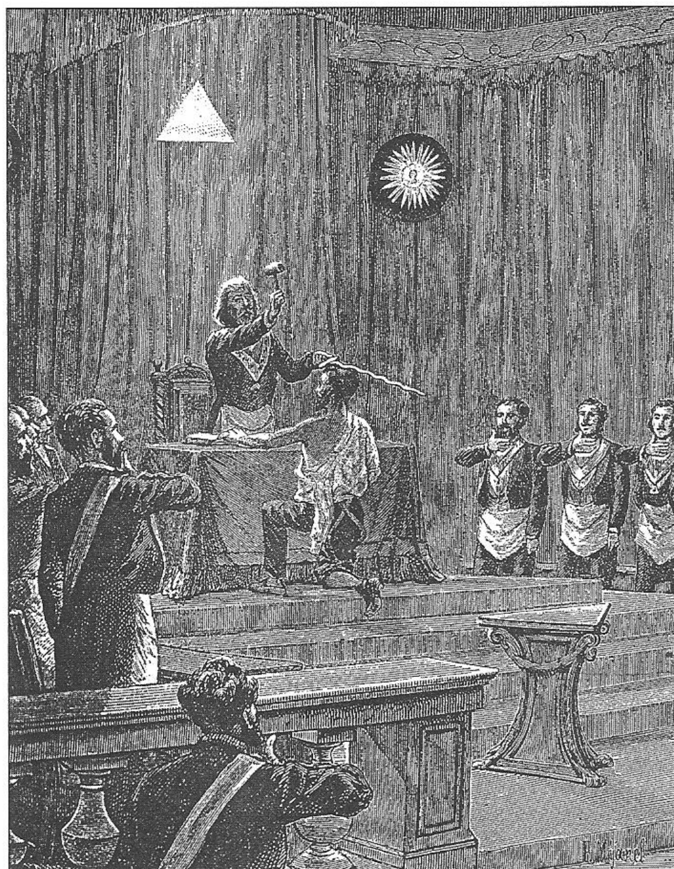
que nacía del tantra, destinada a obtener los impulsos necesarios para alcanzar el conocimiento superior. Todo esto, según él, era una revelación debida a un espíritu llamado Aiwass que se le había aparecido en El Cairo. También fundaría la sociedad "Astrum Argentinum", otra vez de estilo satanista, con una doctrina dedicada a la formación y evolución del Yo personal, imprescindible para cruzar el Abismo y conseguir la salvación.

Anticus Mysticus Ordo Rosae Crucis (AMORC)
Fundada en 1909 por el americano Spencer Lewis, situando su base en San José (California). Lewis afirmaba haber entrado en contacto en Francia con los "Hermanos mayores de la Rosacruz" de quienes recibió enseñanzas y el encargo de fundar su movimiento. Estos, a su vez, habrían recibido estas enseñanzas de otros formando una cadena que se remonta hasta el antiguo Egipto donde encontramos la "Gran Hermandad Blanca".
Sus afiliados deben perfeccionar su cuerpo físico para alcanzar la intuición a través de la unión cósmica. Todo ello destinado a poder desarrollar el Yo. No poseen un carácter religioso pese a que su símbolo es la cruz dorada que adoptan como representación del cuerpo y el alma. Aunque es una sociedad pública, mantienen una serie de ceremonias secretas que ellos denominan privadas y a las cuales sólo pueden asistir los que han sido iniciados en una logia de la orden.

La Sociedad Teosófica
Originalmente la Teosofía es la creencia en el conocimiento esotérico de Dios basado en la reflexión y la iluminación interior. O sea, en la experiencia espiritual mística. En 1875, Elena Petrovna Blavatsky (con el impulso de Annie Besant y otros) creó en Estados Unidos la Sociedad Teosófica basado en esta creencia pero de contenido mucho más orientalizado.
Defendían un conjunto de ideas ocultistas, espiritistas y esotéricas. Acataban el Cristianismo y todo lo que éste representaba inclinandose, gracias a la labor de Annie Besant, hacia el hinduismo, admitiendo la metempsicosis y la idea del karma.

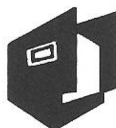
La Antroposofía
Movimiento fundado por el alemán Rudolf Steiner (1821-1925), de carácter religioso-filosófico. El objetivo fundamental es el hombre, por lo que hace hincapié en que cada uno ha de alcanzar la experiencia mística que le permita llegar a lo divino en sí mismo. Mantiene una cierta concepción teosófica pero con un claro matiz occidental abandonando cualquier idea oriental.

El ser consta de tres etapas: cuerpo físico, cuerpo astral y espíritu. Dando la espalda a la filosofía oriental, ven en Cristo la prueba de la reconciliación entre lo humano y lo divino. Para llegar a esa integración se debe eliminar toda influencia carnal y de intelectualismo, a fin de sentir en lo más profundo de uno mismo los ritmos de la naturaleza. Este movimiento se extendió por Alemania, Francia y Centroeuropa.


Iniciación al grado de aprendiz.

La Iglesia de la Cientología
Fundada en 1911 por Lafayete Ronald Hubbard, supone que la ciencia moderna de la mente es capaz de curar a través de leyes hasta ahora desconocidas. En realidad es una amalgama de elementos tomados de la ciencia-ficción, el hinduismo, el taoismo y el budismo. La secta considera como centro de su moral la supervivencia por lo que es permitido el engaño y la violencia. Es considerada extremadamente peligrosa.

El Ku klux Klan
Nació en los Estados Unidos tras la guerra de la secesión para combatir contra la categoría de ciudadano libre otorgada a los esclavos negros. Fundada por un grupo de ex oficiales confederados en una pequeña población de Tennesse, teniendo como objetivo salvaguardar la supremacía política y social de los blancos. Adoptaron su nombre como "Clan de la Luz".
Inicialmente la sociedad se dedicó a asustar a los individuos de color con la intención de que no se sintiesen libres. Pero esto al final degeneró en las llamadas "expediciones de castigo". En el año 1871 una comisión investigadora del Congreso aireó los métodos brutales del Klan y empezó la persecución contra el "invisible imperio del sur".
En plena depresión, William Joseph Simmons, natural de Atlanta, dió forma al nuevo Klan al aplicar un sueño que había tenido en el que veía a guerreros encapuchados de blanco a caballo: "Caí de rodillas ante ellos y les juré que fundaría una organización similar en recuerdo del Ku Klux Klan"
En 1915 plantó una cruz ardiendo en una colina de Atlanta, llamando así a todos aquellos que quisieran pertenecer a la sociedad a unirse a él. La sociedad resucitada mantenía una filosofía de "americanismo al ciento por ciento". En 1920, dos de sus socios, Edward Young y Elizabeth Tyler, plantearon una campaña de reclutamiento. La sociedad fue ganando importancia hasta que, a finales de los 20, fue adquirido en Atlanta un edificio valorado en 25.000 dolares. El imperio formado se estructuró en una jerarquía formada por: Knigts, Grandes cíclopes, Grandes Dragones, Kladds, Klangs, Klexters... llegando hasta el grado de Mago Imperial, título del propio Simmons. En 1923 aparece la rama femenina del clan. El juramento de secreto era:"*Yo ... por mi propia voluntad, expresada libremente y ante Dios todopoderoso, juro solemnemente que no revelaré a nadie que no sea miembro del ... (no se decía ni escribía nunca el nombre del clan), ni con palabras ni con signos, ni con actos y señas el propósito del ..., ni dejaré saber a nadie que yo formo parte de él, ni que conozco a algunos de sus miembros; juro también que obedeceré cuantas órdenenes emanen del ... y me sean comunicadas. Y que así Dios me ayude*"



IN MEMORIAM

He aquí el último escrito de mi entrañable amiga y colega, la profesora Mariana Hernández. Todos sabemos que su desaparición el año pasado ha conmovido a los círculos intelectuales. Yo la conocí como amiga, y la admiré como colega: he aquí la última de sus contribuciones. Trátase de un texto menor, folklorista, que apenas había dejado listo para ser publicado, cuando aquella noche de abril del año pasado unos desconocidos la atacaron en su hogar. Las notas a la edición son mías, aunque mis progresivas pérdidas de memoria no me hayan permitido rendirle este póstumo homenaje a Mariana en las condiciones que debiera.

POR MIGUEL ATIENZA DEL ROBLE
Universidad San Carlos

Andábame yo por Londres en los aledaños de 1974. Dieron allí mis huesos al ser yo un niña comprometida de posibles, y poderme costear mis padres un exilio que para otros fue bastante más dramático. Me había metido en un par de líos con la policía, mitad porque eso hacía *moderno*, mitad porque yo empezaba a darme cuenta de que las cosas tenían que cambiar. El caso es que aterricé en la ciudad de la niebla, con ganas de disfrutar la estancia.

Una de las cosas que hacía con más ganas era rebuscar en los anticuarios y las librerías de viejo. Encontré una en Holborn que solía complacerme con pedidos de material inusual. Un buen día encontré algo allí que merecía más que ese nombre. Se trataba de un cuaderno, escrito en una letra prieta y avara. Databa de 1936 y era un libro de viaje de un inglés, Ross Munro, por nuestras tierras. El cuaderno hacía una pequeña disertación sobre la mitología cthulhuniana y su presencia en nuestra Piel de Toro. El manuscrito, por razones obvias, me fascinó sobremanera y ya no pude por más que pasarme la noche en vela leyéndolo. Aprovechando mi estancia en Inglaterra intenté hacer algunas indagaciones sobre aquel Ross Munro que había recorrido España durante la guerra civil. En mi juvenil inocencia pensaba haber descubierto a un nuevo Hemingway o a un amigo de Orwell, y ya me veía con la tesis doctoral en el bolsillo. Pero mis esperanzas se frustraron pronto: Aunque conseguí encontrar el lugar de nacimiento de Munro, nadie me supo dar parte de él, ni localicé a su familia.

Al poco volvía España. Aunque yo no era más que una ilusa estudiantilla acomodada, pensaba que sería un golpe de efecto sumarme a la vuelta semiclandestina de intelectuales que se estaba produciendo. Huelga decir que en La Junquera me pillaron y di con mis huesos en la cárcel. El manuscrito de Munro se perdió irremediablemente al serme confiscado. Jamás he conseguido saber en qué manos terminó. Supongo que debió ser quemado, aunque quizás solo fuera sepultado en un mar de archivos con clasificación A.C.R. (Actividades Contra el Régimen).



Un extraño caso registrado en la localidad de Montecillo (Burgos). Se trata de la enferma Amalia Baranda Ruiz, de veintiocho años, que, desde hace cinco, no come ni bebe.

Mitos y pasados en las islas

El manuscrito empezaba con una breve disertación sobre las Canarias, el mito de la Atlántida y la existencia de unos dioses sumergidos en las aguas de nuestro Atlántico. Mencionaba a Platón y su mito de un continente más allá de las columnas de Hércules, es decir, Gibraltar, teorías éstas harto conocidas por cualquier ocultista. Lo más extraño es que Munro daba una nueva interpretación al continente sumergido: Llamábalo "Tierra del dios sumergido" y lo identificaba con una zona inmediatamente al Oeste de Canarias. Hallaríase allí el gran Cthulhu que mencionan los textos de algunos eruditos arcanos. Hay quien mantiene la tesis que las Islas Afortunadas fueron colonizadas en principio por los templarios. Munro se adhiere a esta propuesta y afirma que los Pobres Caballeros estuvieron en estas islas velando por este Dios, que sería identificable con el mito del Baphomet.

Otra de las tesis de Munro defiende que en España hállanse los restos de un culto micénico a los animales astados, toro y cabra, identificables con los cultos ocultistas a Mitra que llenaron el Mediterráneo de sangre en épocas protohistóricas. Los últimos remanentes son nuestras corridas de toros, para él una muestra de poder ante la bravura de las antiguas divinidades de la tierra. Para ser correctos, hay que decir que encontramos representaciones similares en los palacios cretenses anteriores al período clásico de Grecia. La lucha con toros u otros astados es una constante común en todo el Mediterráneo. Aún en algunos lugares de España subsiste la bárbara costumbre de tirar una cabra desde el campanario durante las fiestas. Munro considera que estas acciones son sacrificios inconscientes a Shub-Niggurath, uno de los mitos del panteón Cthulhuoideo con más extensión en la vertiente Mediterránea.

Curiosamente, el manuscrito de Munro no explicita nunca que éste visitara las Canarias. Sé, eso sí, por investigaciones que llevé yo misma años después, que visitó las Baleares, donde quedó fascinado por los monumentos megalíticos allí presentes. Había en el cuaderno varias leyendas locales sobre hombres pez, que Munro asimilaba sin ningún problema a los Profundos. De he-

cho, existen abundantes teorías que afirman que los primeros habitantes de estas islas se aposentaron en las cuevas de los acantilados costeros. No es difícil imaginar la situación de locura y desesperación en la que se debían encontrar tras una larga travesía en balsa. Ello no les impidió construir las impresionantes Navetas, cuya finalidad real nos es aún desconocida.

Brumoso Norte

Por las indicaciones del confuso cuaderno de Munro, parece ser que este viajó también por todo el Norte del país, siguiendo toda la línea del camino de Santiago desde su entrada en España por cerca de Bayona. Preocupose por el acervo mágico de Euskadi, no sólo por ser éste tan rico e interesante, sino por ser unos de los de raíz más pura de Europa (y porqué no, del mundo). Allí oyó historias de duendes variadas, que no consiguió hacer enmarcar demasiado bien en su cosmogonía particular. El culto a la Virgen es especialmente pronunciado en Euskadi, probablemente como vestigio al culto a la diosa Isis (o Astarté, o simplemente, La Diosa) en épocas precristianas. Munro menciona asimismo, aunque veladamente, la pervivencia al culto a la serpiente...

Pero la máxima preocupación de Munro fue en realidad el tema del Camino de Santiago y sus particulares implicaciones ocultistas. El camino emulaba todos aquellos viajes iniciáticos que suponen un rito de paso para la mayor parte de las culturas hasta llegar al *Finis Terrae*, el fin de la tierra. Es curioso cómo advierte que en toda la extensión de la Península, templarios y brujas suelen repartirse las mismas zonas.

En Galicia encontró Munro otra leyenda que le volvió a recordar a los Profundos. Dícese que un hidalgo de la villa de Lobeira encontró a una sirena y la estuvo cuidando hasta que le cayeron las escamas. Entonces se casaron y su descendencia fueron unos mestizos a los que dieron el nombre de Mariños de Lobeira...

De árabes y libros

Uno de los capítulos más importantes lo dedicaba Munro a disertar sobre la presencia árabe en España. Asimilaba éste a la Invasión la pronta llegada del Necronomicón. El libro maldito habría sido editado al menos en dos ocasiones en tierras hispanas. (Nota de Miguel Atienza del Roble: No sé si esto es deducción de Mariana o lo leyó en el libro...) y tanto Ramón Llull como Arnau de Vilanova habrían puesto sus ojos en él. En cualquier caso la fusión entre el sufismo árabe, la tradición mediterránea y la cábala judía, hicieron de la España de la Edad media un curioso lugar donde aprender ritos arcanos. Quién sabe si incluso los famosos raids contra los pobres judíos de Toledo no fueron más que un excusa para buscar otras cosas más escondidas.

Brujas

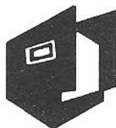
La Edad Media, ya desde la época visigótica arriana, había sido prolija en la persecución de todos aquellos saberes que escaparan de las doctrinas oficiales. Ya en el III Concilio de Toledo (589 d.C.) se sabe que las tumbas eran violadas para hacer prácticas adivinatorias con los cadáveres. Exceptuando el breve período de Alfonso X, que sólo recriminaba la brujería si era con fines maléficos, este arte no gozó de las simpatías del poder cristiano (y si no ahí quedó el apoyo de sus católicas majestades a la Inquisición unos pocos siglos más tarde). La geografía española está plagada de historias de brujas, especialmente al Norte de la Península, desde las meigas gallegas hasta las bruixes catalanas. En su mito de Aker (encarnación del demonio como macho cabrío en el Sabbat) quiso ver Munro aún otra señal de un antiguo culto a Shub-Niggurath. Aunque de Cataluña le interesará luego mucho más otro tema, el pobre Munro tuvo una fuerte predilección por la montaña de Montserrat, que considera un catalizador de energías telúricas. Bien sabido es que en época árabe (la de la teórica llegada del Necronomicón a España), la Península era un lugar de denso bosque (si bien no tan denso como en época romana), donde el culto al árbol enlazaba con los viejos ritos de los druidas.

Y algunos enigmas modernos

El ameno cuadernillo de Munro termina su periplo geográfico en Barcelona. Aquello me sorprendió, dado que no era una ciudad que yo considerara especialmente extraña. Por lo visto, Munro fue a parar a la ciudad en guerra mientras seguía la pista de las claves cthulhuoideas en el arte hispano. Sus investigaciones sobre los grabados de Goya le habían llevado a postular que el pintor aragonés presenció algo que le drenó buena parte de su cordura. No, lo que interesaba a Munro era otra cosa. La pista del literato inglés se pierde en Barcelona, tras las claves que, según él, ocultaban los monumentos gaudinianos. Es muy posible que Munro muriera durante la guerra civil, aunque no pude saber jamás como había llegado su manuscrito a las manos de aquel librero, dado que la misma persona que me lo vendió había adquirido muy recientemente el establecimiento donde lo hallé junto con toda la mercancía que dejó el difunto propietario anterior. En cualquier caso, Munro dice estar a punto de encontrar la clave del gran Animal Dormido que se esconde en nuestra Piel de Toro. Según él, existiría una unión entre el simbolismo de Gaudí y el de Dalí con algunos saberes como la francmasonería y el hermetismo que hacen que la obra de estos dos genios no sea más que un mensaje en clave. Me pregunté durante años que habría sucedido con Munro y el manuscrito. Recientemente creo haber encontrado una pista que publicaré en próximos artículos *(aquí termina el último escrito de Mariana Hernández. Su prematura muerte le impidió publicar el artículo prometido)*.



Inquietante retrato de Blasa Aranguren, que intentó asesinar a su yerno, el actor A. Tudela, con una navaja de afeitar.



BIOGRAFÍAS

Al igual que en el *Libro de referencia de los años 20* incluído en el manual, todas las personas que aquí se citan existieron realmente. Las fechas entre paréntesis indican el año de su nacimiento y el de su defunción... si murió antes de 1930.

POR RICARD IBÁÑEZ

ABD-EL-KRIM (1882-)

Libertador marroquí, caid de Beni Urriagali. Educado en España, fue consejero en la oficina de Asuntos indigenas y profesor del dialecto chilha en la Academia árabe de Melilla. Decidido a impedir cualquier expansión europea en su territorio construyó en secreto un depósito clandestino de armas. Cuando en 1921 las tropas españolas cruzaron el río Amerkran, Abd-el-Krim proclama la Jihad contra ellos. Más de 20.000 hombres, toda la fuerza colonial española en esos momentos, son barridos en lo que se conoce cono *el desastre de Annual*. Abd el Krim mantiene en jaque a las fuerzas españoles y francesas hasta 1926, fecha en que se rinde a éstos últimos, los cuales lo confinan en la isla Reunión.

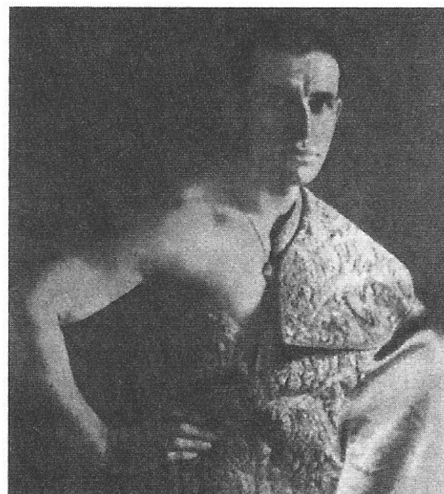
Oh musulmanes, nosotros hemos deseado hacer las paces con España, pero España no quiere. Sólo desea ocupar nuestras tierras para arrebatarnos nuestras propiedades y nuestras mujeres y para hacernos abandonar nuestra religión. No podemos esperar nada bueno de España... (Abd-el-Krim, 1921).

BELMONTE, Juan (1892-)

Torero que, junto al célebre "Joselito" ha revolucionado el arte del toreo, desarrollando un nuevo estilo denominado "toreo de brazos". Desde la muerte del anterior (en 1920) es considerado el mejor torero de España.



Mohamed Abd-El-Krim.



Juan Belmonte.

BORBON, Alfonso (Alfonso XIII) (1886-)

Rey de España desde su nacimiento, ya que es hijo póstumo de su padre Alfonso XII. Su reinado efectivo empieza en 1902, a los 16 años, cuando presta juramento a la Constitución. Se casa cuatro años más tarde, en 1906, con Victoria Eugenia de Battemberg, nieta de la reina Victoria de Inglaterra. Tendrá de ella seis hijos: Alfonso, Jaime, Beatriz, Maria Cristina, Juan, y Gonzalo. No fue un matrimonio feliz, y el rey tendrá numerosas amantes, tanto de la realeza (Beatriz de Sax-Coburgo, la Duquesa de Santoña) como del pueblo (Genoveva Vix, Carmen Ruíz Moragas) e incluso del extranjero (la parisina Melani de Vilmarin). En sus "citas galantes" adopta siempre el nombre de "Conde de Toledo".

Ha sufrido tres intentados, de los que ha salido siempre indemne: El primero en París, en su primer viaje oficial al extranjero; el segundo el día de su boda, el tercero en 1913, y en el que tuvo que enfrentarse personalmente al agresor.

Es un gran admirador del ejército, y mira con recelo a los políticos liberales, a los que considera sinónimos de republicanos. Por ello presta su apoyo al Dictador Primo de Rivera, al que llama, afablemente, *"mi Mussolini"*.

DURRUTI, Buenaventura (??-)

Anarquista revolucionario, firme partidario de la destrucción del Estado. Junto a su inseparable compañero Francisco Ascaso comete una serie de atentados y golpes de mano legendarios,

siendo los más famosos el asesinato del arzobispo de Zaragoza (1923), el fallido atentado contra el rey Alfonso XIII en París (1924) y el asalto al Banco de España de Gijón. Posteriormente huyen de España, y tras vagar una temporada por América Latina abrirán una librería anarquista en París. En 1930 cuatro países lo tienen condenado a muerte.
Era un héroe indomable, una bella cabeza imperiosa que eclipsaba a todas las demás, que sabía reir como un niño y llorar ante la tragedia humana (Ilya Ehrenburg)

FRANCO, Francisco (1892-)

Militar, destinado en Marruecos desde 1912, donde en rápida sucesión se convierte en el más joven capitán, comandante, coronel y general del ejército español, haciéndose un nombre por su valor y buena suerte bajo el fuego enemigo, y por montar un caballo blanco siempre que entra en combate. Manda la Legión desde 1923 a 1927, y llega a enfrentarse verbalmente con Primo de Rivera cuando el dictador, en 1924, se plantea la posibilidad de poner fin a la guerra de Marruecos. Es un tipo bajito, de barriga incipiente, sin inclinaciones políticas definidas y que no fuma, no bebe, nunca se le ve con mujeres y que (en la década de los 20) no parece muy religioso...
El hombre menos sincero que he conocido nunca... (John Whitaker)
Parece un médico de cabecera con mucha práctica, sorprendentemente satisfecho de sí mismo, en cuya intrincada mente es imposible penetrar (Sir Samuel Hoare)

FRANCO, Ramón (1896-)

Aviador y militar, que en 1926 es el primero en atravesar el Atlántico Sur desde Palos de Moguer hasta Buenos Aires (10.120 km) a bordo del Hidroavión *Plus Ultra*, con tres tripulantes más, en un vuelo de casi 62 h. Republicano convencido, incluso revolucionario, en 1930 "bombardea" con folletos republicanos el Palacio Real de Madrid.

GAUDI, Antonio (1852-1926)

Arquitecto catalán, autor de numerosas obras entre las que destacan el Parque Guell y el templo expiatorio de la Sagrada Familia (inconcluso). Considerado un genio ya por sus contemporaneos, vive exclusivamente para su trabajo.
Su personalidad estaba atravesada por un orgullo y una vanidad mórbidos e insolubles. En un país donde la mayor parte de las cosas siguen por hacer y lo poco que se ha hecho corre el peligro de que lo derriben o lo dejen sin terminar, nuestro arquitecto tenía una originalidad innata, y trabajaba como si la arquitectura hubiera comenzado en el momento mismo en que él hizo su aparición sobre la tierra... (Rafael Puget)

IBARRURRI, Dolores (1894-)

Comunista de origen vasco, apodada *La Pasionaria*. De joven era católica devota, y la llamaban *Dolores la sardinera* porque recorría los pueblos vendiendo las sardinas que llevaba en una gran cesta de mimbre, sobre la cabeza. Pero se casó con un minero de Asturias, y cambió su devoción a la Virgen por la de la Revolución del Proletariado. Fanática, apasionada, a veces casi mística, es adorada por los trabajadores y odiada por la clase media. Se rumorea que en cierta ocasión le había cortado la garganta a un cura con sus propios dientes. Siempre viste de negro, y ha sido encarcelada numerosas veces. En 1930 es elegida miembro del Comité Central del Partido Comunista.



El comandante Francisco Franco dirigiendo sus tropas en África.

IGLESIAS, Pablo (1850-1925)

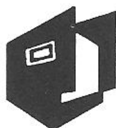
Sindicalista, padre de los socialistas españoles. De profesión tipógrafo, sufrió su primer arresto por motivos políticos en 1882. Era jefe del Partido Obrero Socialista y el fundador del sindicato de la Unión General de Trabajadores (UGT). Fue nombrado diputado republicano a las Cortes en 1910, hay quien dice que imitando los fraudes electorales de sus rivales políticos. También es colaborador habitual de varios periódicos (*La Nueva Era*, *El Globo*), así cómo del semanario *El Socialista*. Según los que lo tratan es *venerable, paciente e incorruptible.*

KOENIG, Barón de (??-)

Aventurero centroeuropeo de dudoso pasado. Algunos lo consideran austriaco, otros alemán. Según parece ejerció de espía en Barcelona durante la Gran Guerra, y terminada ésta, no vaciló en ponerse al servicio del Sindicato Libre, la tapadera con la que la Patronal hace la guerra a los anarquistas. Junto a su banda de aventureros internacionales, el Barón de Koenig ofrece su protección y sus servicios de extorsión, chantaje y asesinato al mejor postor. Su mano derecha es un ex inspector de policía llamado Bravo-Portillo.

LARGO CABALLERO, Francisco (1869-)

Sindicalista y político. Sufrió prisión varias veces por motivos políticos, siendo condenado a muerte en 1917. Se le conmutó la pena por la de cadena perpetua, siendo amnistiado más tarde para ocupar un puesto en el Concejo madrileño. De profesión yesero, ha pasado la mayor parte de su vida como funcionario de sindicato, dedicándose a hacer proyectos de obra social y negociar con la patronal de Madrid. Ha sido nombrado sucesor de Pablo Iglesias a la muerte de éste.





General Severiano Martínez Anido.

LERROUX, Alejandro (1864-)

Periodista y político, fundador del Partido Republicano Radical. A principios de siglo se había hecho famoso en Barcelona como revolucionario, y se le daba el mote de *el emperador del Paralelo*. Pero los años han enfriado su pasión y su demagogia, convirtiéndolo en un político astuto y corrompido, enriquecido por sus negocios y dispuesto a pactar y a dejarse sobornar. No obstante, en 1930 sigue siendo una figura clave del movimiento republicano español.
Jóvenes bárbaros de hoy: entrad a saco en la civilización decadente y miserable de este país sin ventura; destruid sus templos, acabad con sus dioses, alzad el velo de las novicias y elevadlas a la categoría de madres para virilizar la especie... (Alejandro Lerroux en 1906).

MARCH, Juan (1884-)

"Financiero" millonario, posiblemente el hombre más rico de España a finales de los años veinte. Ha sabido formar un auténtico imperio monopolizando el contrabando de tabaco desde Mallorca (su isla natal), tabaco fabricado ilegalmente en fábricas argelinas. Calificado por sus contemporaneos de *aventurero de los negocios y contrabandista*, ha logrado eliminar físicamente a sus competidores en el mundo del hampa, corromper jueces y controlar a los políticos (pagándoles sus "pecadillos"... y chantajeándoles después).
Además del contrabando, el soborno, la extorsión y el asesinato su "área de acción" incluye el fraude y la estafa, pues de cuando en cuando tiene la costumbre de hundir los barcos de la compañía Transmediterránea (propiedad suya) para cobrar el seguro. Su fortuna en 1930 se estima en 20 millones de libras esterlinas.
... el arma suprema de March era la corrupción, que desde las casetas de los carabineros ascendía hasta los despachos ministeriales... (Indalecio Prieto).

MARTINEZ ANIDO, Severiano (1862-)

Militar y político, famoso por su crueldad y mano dura como gobernador de Melilla. De 1920 a 1922 es Governador Civil de Barcelona, apoyando a los rompehuelgas contratados por la Patronal y reprimiendo duramente el movimiento obrero, en especial anarquista. Apoya la creación de un Sindicato favorecido por el gobierno, llamado *El Sindicato Libre* y crea un cuerpo de policía especial, el *Somatén* (nombre de una fuerza no regular de catalanes que luchó contra Napoleón). En 1922, no obstante, tiene que dimitir de su cargo al encontrarse pruebas de su relación con el asesinato del líder anarquista Salvador Seguí.
Con estos antecedentes, no es de extrañar que Primo de Rivera le ofreciese el Ministerio de la Gobernación (equivalente a nuestro Interior) en 1924, lo cual es considerado (con mucho acierto) como una provocación y una advertencia para los sindicalistas.
En 1928 desempeña interinamente la cartera de Guerra durante la enfermedad de Juan O'Donnell, cuyo puesto ocupa al morir éste.

PRIMO DE RIVERA, Miguel (1870-1930)

Militar. Sirvió en Marruecos, Cuba y Filipinas. En 1923, siendo Capitán General de Cataluña escribe el llamado "Manifiesto de Barcelona", en el que, a la cabeza de un grupo de generales, presenta un auténtico ultimatum al gobierno, al estilo de los "pronunciamientos" del siglo XIX. El rey le encarga la formación de un gobierno, y él crea un Directorio Militar con el que gobierna hasta Enero de 1930, tras *"dos mil trescientos veintiséis días de inquietud, de responsabilidad, de trabajo"* (según sus propias palabras). Se autoexila a Francia, muriendo en el Hotel Pont Royal de París unos meses más tarde.
Era patriótico, magnánimo, comprensivo y tolerante, y había demostrado su valor físico y moral en Cuba, Filipinas y Marruecos. Una vez entró en un teatro y se puso a fumar, aunque en todas partes había letreros proclamando que estaba prohibido hacerlo: cuando le informaron de esto, se levantó y declaró con el cigarro en la mano: "Esta noche todo el mundo puede fumar". Era viudo, y podía pasarse meses trabajando intensamente para desaparecer luego un fin de semana y dedicarse a bailar, beber y hacer el amor con gitanas guapas. Podía vérsele casi solo por las calles de Madrid, embozado en una capa, recorriendo los cafés, y al volver a casa a veces daba un comunicado locuaz en el que se notaban los efectos del alcohol, lleno de metáforas inesperadas y confidencias embarazosas, que tal vez tendría que cancelar a la mañana siguiente. Deseaba gobernar España como un déspota ilustrado, pero en una época en la que el despotismo solamente podía durar si era brutal (Hugh Thomas).

SEGUI, Salvador (??-1921)

Líder anarquista moderado, apodado *El noi del sucre* (el chico del azúcar) porque era trabajador en una azucarera. Gran orador, es un enemigo acérrimo de la violencia indiscriminada. Tanto Seguí como su abogado Layret son asesinados en las calles de Barcelona por pistoleros a sueldo del Gobernador Civil, Martínez Anido.

UZCUNDUN, Paulino (1899-)

Boxeador vasco. Era leñador cuando decidió marcharse a París para dedicarse al boxeo, abriéndose paso rápidamente. Pronto es campeón de España y de Europa (arrebatándole el título al italiano Spalla en 1926), combatiendo casi siempre victoriosamente tanto en Europa como en Estados Unidos. Su mejor combate se produce en La Habana, donde vence por K.O al campeón cubano, Antolín Fierro, ¡tras diez segundos de combate!



General Miguel Primo de Rivera.

HOBBIES GUINEA

Avda. Basagoiti,64. 48990 - Algorta.Vizcaya



PEDIDOS

94 - 460 16 43

SERVICIO POR CORREO A TODA ESPAÑA
SOLICITA NUESTRO CATALOGO ILUSTRADO '96
ADJUNTANDO 300 PTS. EN SELLOS .

JAMES BOND 007

Advanced Dungeons & Dragons 2ª Versión

BATTLETECH

Aquelarre

Ars Magica

CYBER SPACE

CALL of CTHULHU

ELRIC!



WEREWOLF THE APOCALYPSE

CHAMPIONS

FAR WEST JUEGO DE ROL

KULT

The Great Dalmuti

The Dark

RAGE

HOMELANDS

MAGIC The Gathering

CHRONICLES

Fallen Empires

Cyberpunk

Revised Edition

Legends

SHADOWRUN

STAR TREK THE NEXT GENERATION

STAR WARS

Ultra • PRO

EVERWAY

MAGE The Ascension

mithril

middle earth

FANHUNTER EL JUEGO DE ROL EPICODECADENTE

GURPS

MUTANTES en la Sombra

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA

Dragon Strike GAME

Pendragon RolePlaying Adventure

HERO GAMES

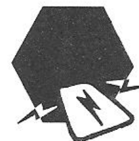
Shadow World

ROLEMASTER

Dungeons & Dragons

TWILIGHT: 2000

RAGNAROK



COLEMAN CHARLTON, EL GRAN ISTARI

Pasó por los últimos Días de Joc, donde explicó en una mesa redonda el proceso de creación de El Señor de los Anillos, JCC. Midió su baraja con quien quiso enfrentarse a él. Se interesó por el estado del mercado lúdico en nuestro país. Y hasta tuvo tiempo para hablar con nosotros. Coleman Charlton nos desvela en estas líneas como nació su juego y que futuras expansiones nos llegarán en un futuro no muy lejano.

POR MAR CALPENA

L. *¿Cómo fue el proceso de creación de SATM?*

Coleman Charlton: Nuestro juego es un resultado del fenómeno de los juegos de cartas coleccionables que empezó a dominar una porción cada vez más grande de las ventas de las empresas de juegos en los Estados Unidos. Como nosotros publicamos los juegos que están relacionados con Tolkien y la Tierra Media, decidimos hacer también un juego de cartas. Al principio, lo que hicimos fue acercarnos a *Wizards of the Coast* y les planteamos que nos diseñaran ellos el juego. La idea les gustó y nos hicieron algunas propuestas sobre cómo podría ser un juego de cartas de la Tierra Media. Luego empezaron a crecer muy deprisa y el proyecto se apartó. Tras un año y medio de espera nos dimos cuenta de que si queríamos un juego así nos lo tendríamos que hacer nosotros mismos. Hablamos con ellos y admitieron que no se podían ocupar de nuestro juego porque tenían muchos proyectos propios para desarrollar. Así es que nos llevamos el proyecto de vuelta a *ICE* y decidimos convertirlo en una de nuestras prioridades. Somos una empresa pequeña y la mayoría de cosas que hacemos las hacemos en plan cooperativo. Así es que montamos un equipo que debía diseñar el juego con las premisas de que debía resultar viable comercialmente, tenía que ser divertido y además rápido, y lo que es más importante, tenía que estar en sintonía con el mundo de Tolkien, que es la razón principal por la que la gente compra nuestros productos. Decidimos poner a cinco magos que jugaran juntos y que controlaran fuerzas del bien y del mal. Queríamos tener combate físico pero también nos importaba reflejar la lucha por el bien en el hecho de que los magos eran fácilmente corruptibles. En ese punto yo cogí las recomendaciones de este grupo de trabajo y me pasé unas cuatro o cinco semanas diseñando la mecánica básica del juego, me largué una semana de vacaciones y ¡cuando volví los playtesters me dijeron que las partidas duraban al principio seis o siete horas! El movimiento era mucho más lento y tuvimos que comprimirlo. En España hubo cinco grupos probando el juego y la verdad es que trabajaban con una fuerte presión de tiempo.

L. *¿La separación entre reglas estándar y básicas y la posibilidad de jugar en solitario fue algo planeado desde un principio?*

C.C. Sí, cuando nos decidimos a basar el juego en el concepto de los cinco magos nos dimos cuenta de lo beneficioso que sería para poder jugar en solitario o en grupos de más de dos jugadores. El hecho de encontrarnos en la Tercera Edad nos lo ponía aún más fácil.

L. *¿Hacia donde se trabaja hora, qué expansiones se están preparando?*

C.C. La extensión dedicada a los dragones debería tener todos sus dibujos entregados en unas pocas semanas. Esa es una de las partes más duras de los juegos de cartas, ya que tenemos que hacer 190 cartas nuevas y los artistas no son gente que atienda a horarios rígidos o a indicaciones muy específicas, por lo que hemos encargado doscientas piezas para curarnos en salud. Nosotros tuvimos una desventaja respecto a *Magic* y es que no le pudimos dar a los artistas tanta libertad.

Cuando terminemos de producir *Los Dragones* nos vamos a dedicar a una expansión llamada *Dark Minions* (Sicarios Oscuros), dedicada a todas esas adversidades que controlan el mundo. Esta expansión debería aparecer a finales de otoño. Para el 97 tenemos dos grandes proyectos, uno de los cuales se llama *Warhost* (Hueste de Guerra), que aun no se ha empezado a diseñar pero que intentará reflejar las acciones conjuntas de personajes y facciones en el juego, y la otra se llamará *The Lidless Eye* (El Ojo sin párpado) y permitirá a uno de los jugadores que juegue un papel más activo como malo del juego. Todavía tenemos que probar esto bastante, porque el juego ha sido diseñado en términos inversos.

L. *Esta pregunta es obligada ¿qué tal es la aceptación de SATM en comparación con la de Magic?*

C.C. Estamos muy contentos para haber sacado sólo la edición limitada. Ya veremos qué pasa con las nuevas expansiones, pero al menos en el mercado americano ya tenemos un nivel estable de ventas. Hay tantos juegos de cartas...

I. *Sugiérenos un combo...*

C.C. Uno que hace daño de verdad es Ubatha y la Boca de Sauron. De todas formas no existen combos mágicos en *SATM*. El asesino también es una carta particularmente buena.

Coleman Charlton (en el centro) junto a Gerardo Rodas, de Ludómanos y J. L. Vidal, playtester de SATM.



TORNEO ISTARI DIA DE JOC

Los pasados Dia de Joc sirvieron, además de para encontrarnos todos, contar viejas batallitas y recordar partidas memorables, para testimoniar la mayoría de edad de un juego que habíamos visto nacer en diciembre del pasado año. Y que mejor festejo para celebrar la madurez de *El Señor de los Anillos* JCC que el primer torneo de ámbito nacional de este juego celebrado en nuestro país.

POR LA REDACCIÓN

En *Dia de Joc* se dieron cita un buen número de jugadores de *SATM*, que habían estado probando sus mazos en la infinidad de torneos previos que se habían desarrollado en los meses anteriores a la gran cita barcelonesa. Era la primera gran cita, y nadie quería perdérsela.
El torneo constaba de tres fases. En la primera, con una estructura de grupos de 4 jugadores que se jugaban la clasificación para la siguiente ronda en una liguilla de todos contra todos dentro del grupo, tomaron parte 76 jugadores. Los enfrentamientos se resolvían a tres partidas. Los dos primeros de cada grupo de cuatro obtenían el pase para la segunda ronda, que constaba de la misma estructura que la primera. En esta segunda ronda entraron en liza, además de los clasificados de la primera ronda, todos aquellos jugadores que se habían ganado una plaza después de duros combates contra otros aspirantes en los diferentes Torneos Istari de toda España previos a *Dia de Joc*. En total fueron 56 los elegidos que se enfrentaron para conseguir pasar a la tercera ronda.
Esta última fase del torneo dejaba de lado el sistema de liguilla para entrar en el cruel pero emocionante sistema de eliminatorias. Sólo había 16 plazas en esta tercera ronda. Para conseguir la victoria había que ir dejando en la cuneta rival tras rival, hasta completar el camino de 5 duelos que concluía en la final. El brillante vencedor fue Mario Pei Lun, de Madrid, que derrotó en la final a Jorge Lázaro, también de Madrid. He aquí su mazo:

Personajes

Boromir II
Celeborn
Círdan
Elladan
Gildor Inglorin
Gimli
Glorfindel
Haldalam
Elrohir
Faramir
Imrahil
Legolas

Objetos Menores Iniciales

Piedras de Elfo

Recursos

Bloqueo x3
Canción Elfica x2
El Tordo Viejo x3
Golpe Arriesgado x3
Gran Camino x3
La Cota de Mithril
Narsil
Orcrist
Palantir de Amon Sûl
Palantir de Annúminas
Palantir de Osgiliath
Pergamino de Isildur
Plegaria a Elbereth x2
Rescate de Prisioneros x2

Adversidades

Asesino x3
Atracción de la Naturaleza x2
Atracción de los Sentidos x3
Crepúsculo x3
Dragón de las Cavernas x2
Exterminador x3
La Boca de Sauron
La Facción se Dispersa x2
La Llamada del Hogar x2
Adûnaphel
Hoarmûrath de Dír
Ren el Impío
Ûvatha el Jinete

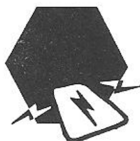
La victoria en el Torneo Istari de *Dia de Joc* otorga a Mario Pei Lun una plaza para el campeonato de Europa de *SATM*, que se celebrará en Essen a primeros de noviembre. También le sirve para escalar un buen número de posiciones del Ranking Istari. Otra plaza para el campeonato de Essen la obtendrá el ganador del Torneo Istari de *Día de Juego*, que se celebrará en Madrid los días 11, 12 y 13 de octubre. Y es posible que las siguientes plazas libres que queden puedan otorgarse a los primeros clasificados del Ranking Istari.

Mario Pei Lun, ganador del Torneo Istari de Dia de JOC'96.



RANKING ISTARI

1	Ferran Villegas	258	12	Joan Carles Córdoba	122	23	Xavier Durán	108
2	Jorge Lázaro	241	13	Félix Rodríguez	121	24	Raúl Caparrós	104
3	Jordi Nin	238	14	Joan Marín	120	25	David Vall	102
4	Gonzalo Moreno	234	15	Jordi Matas	120	26	Jesús Nevada	100
5	Mario Pei Lun	229	16	José Luis Viadel	120	27	Carlos Domínguez	100
6	Enrique Manzanares	225	17	Alex Rodríguez	118	28	Marc Figuerola	100
7	Roger Olivares	206	18	Jordi Martínez	118	29	Juan Carlos Sánchez	100
8	Jordi González	202	19	Alberto Casarubios	113	30	Jordi Duch	100
9	José Luis Benítez	180	20	Albert Estrada	112	31	Angel Martínez	94
10	Rafael García	156	21	Raúl Ochoa	110	32	Joan Gual	92
11	Jaime Brage	127	22	José Enrique Jarque	110	33	Rafael Dengra	91



EL RINCÓN DE ISTAR

Saludos desde Lórien, donde vuestro humilde servidor se encuentra reposando después de una temporada bastante movidita dentro de la Tierra Media. Las noticias no cesan de sucederse, tanto en el ámbito meramente social como en otros. Sin embargo, además de daros todas las últimas novedades, a partir de esta misiva me he propuesto dedicar cada uno de mis monólogos a uno de los aspectos que puede daros la victoria en cada una de las guerras que libréis por vuestra cuenta, respetados istari. Y qué mejor forma de empezar que echando un vistazo a la columna vertebral de cualquier ejército, a los cimientos de cualquier fortaleza que resista a la Sombra: las facciones.

POR GALION EL PRISTINO



Sin embargo, antes de pasar a plasmar por escrito mis sabios consejos, no quiero pasar por alto las novedades que han tenido lugar en el sector. Para cuando leáis estas líneas, ya habréis podido exprimir bastante jugo de *El Mago, Ayuda del Istar*, el suplemento presentado en *Dia de JOC* para el juego de cartas de la Tierra Media. Como ya os comuniqué, lo mejor que tiene son los diversos escenarios que presenta, que pueden contribuir a dar más vidilla a algunas de vuestras partidas (de hecho, algunos de ellos podrían incluso introducirse en torneos, como bien explica dicho suplemento). Además, también debo comunicaros que *Los Dragones* se adivinan en lontananza, y se acercan a marchas muy, pero que muy forzadas.

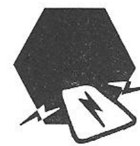
Finalmente, no quiero acabar este breve prólogo sin comentar la presencia de Coleman Charlton (creador del juego) y Pete Fenlon (alto cargo de *ICE*) en *Dia de JOC*. Únicamente hago referencia a este hecho porque tuve la suerte de poder contemplar algunas de las partidas que jugó Charlton con ciertos aficionados españoles, y debo decir que me impactó en dos sentidos: en primer lugar, porque al verle me di cuenta de la versatilidad y complejidad que puede llegar a tener el juego, aunque él lo manejara con total facilidad (tenía cinco o seis compañías encima de la mesa con otras tantas cartas de lugar, sucesos permanentes, etc., y navegaba a través de todo aquel caos con total facilidad); en segundo lugar, también me impactó el poco cuidado que ponía a la hora de tratar las cartas. Sí, ya sé que me diréis que es el creador y quizás pueda tener acceso a cualquier carta que desee, pero quizás algunos debiéramos fijarnos un poco en él para dejar de utilizar esas farragosas fundas que tantos quebraderos de cabeza nos traen al barajar y separar cartas.

Reclutamiento puro y duro

Una vez me he quitado el peso de encima, paso a comentaros y recomendaros algunas directrices para aquellos que deseéis preparar una baraja totalmente compuesta por facciones o basada en gran medida en los Puntos de Victoria que confieren las facciones para ganar la partida. En primer lugar, haré mención de las (obvias) ventajas que conlleva utilizar las facciones como principal estrategia de recursos: no otorgan puntos de corrupción, los lugares en los que pueden ser jugadas no contienen ningún ataque automático y una vez puestas en la mesa, no pueden ser eliminadas (salvo por la carta La Facción se Dispersa y, en las Reglas Estándar, por los personajes del oponente); precisamente por ese motivo es recomendable llevar siempre un número respetable de facciones en tu baraja, ya que son un valor bastante seguro, pues si el oponente quiere eliminarlas, debe perder sus turnos visitando los lugares que tú acabas de visitar para intentar arrebatarte la facción (RE) o, mejor todavía, debe limitarse a lanzarte sus tres La Facción se Dispersa (RB).

Facciones hay muchas, pero no todas son realmente recomendables para llevarlas en la baraja. Por ejemplo, los Hobbits son extremadamente (insisto, extremadamente) raros pero únicamente otorgan un irrisorio Punto de Victoria, y encima el lugar en el que se ponen en juego no se encuentra precisamente en los círculos más transitados de Endor. Como norma general, os recomiendo que únicamente llevéis en la baraja facciones que otorguen tres PVs o más, ya que las que otorgan 2 ni siquiera valen la pena; sin embargo, no hay suficientes facciones gordas como para basar una baraja en ellas, así que será inevitable introducir alguna facción ligerita. No obstante, debo hacer hincapié en un hecho importante: la mayoría de las facciones que más PVs otorgan se encuentran en lugares muy alejados y con itinerarios que, en algunos casos, pueden ser extremadamente peligrosos. Para solucionar ese problema, consultad el siguiente párrafo. Así pues, facciones que no pueden faltar en tu baraja son Enanos de las Colinas de Hierro, Variags de Khand, Orientales y Sureños, y en un segundo plano, Ents de Fangorn, Enanos de las Montañas Azules, Montaraces del Norte o Montaraces de Ithilien, Caballeros de Dol Amroth, Jinetes de Rohan, Las Grandes Águilas, Elfos del Bosque o cualquier facción de Woses. Dejo a vuestro libre albedrío la inclusión o no inclusión del Ejército de los Muertos, facción que te da media partida (¡6 PVs!), pero que cuesta un poquito de sacar.

Sin embargo, casi más importantes que las cartas de facciones propiamente dichas son las cartas de apoyo que nos permitirán jugar con más facilidad las facciones, puesto que ése es su punto débil: los elevados valores necesarios para poner en juego las facciones indicadas anteriormente. Además de la nunca bien pondera-





da, alabada y respetada Acantonamiento, es igualmente imprescindible incluir Presencia Señorial (muchos diplomáticos, por favor) y Fiel Amistad, que también nos pueden facilitar mucho las cosas. Si queréis incluir más cartas de apoyo, añadid Nueva Amistad, Un Amigo o Tres o Voz del Mago, de más importante a menos importante. Sin embargo, es un hecho fácilmente constatable que las compañías que se desplazan a intentar poner en juego facciones suelen estar formadas por sesudos sabios o diplomáticos acompañados de exploradores y, en el mejor de los casos, guerreros. Por lo tanto, teniendo en cuenta los peligrosos itinerarios que deberán atravesar vuestros personajes, no estaría de más que añadierais una buena cantidad de cartas de "sigilo" (Huida, Ocultamiento, Sigilo, etc.) para evitar matanzas innecesarias. En cuanto a los personajes, por razones obvias, os recomiendo que incluyáis a todos los personajes que pueden tener bonificaciones a la hora de influir a alguna facción en concreto, y un buen objeto inicial puede ser Cuerno de Arnor. Como estrategia de juego, os recomiendo que forméis muchas compañías de muy pocos personajes, a ser posible dos personajes con compañía, siendo uno de ellos algún guerrero mínimamente dotado para el combate. De esta forma, el oponente sólo podrá jugar dos adversidades sobre cada compañía, robaréis muchas cartas y podréis acceder a numerosos lugares diferentes en un mismo turno. Asimismo, como una buena parte de los personajes que tienen bonificaciones contra facciones no tienen un atributo de Mente excesivamente alto, podéis arriesgaros y, en el momento que bajéis el Mago, dejarlo sin controlar a ningún personaje: su influencia directa le permitirá bajar a la mesa a cualquier facción que le apetezca.

A continuación os ofrezco una baraja (únicamente la parte de recursos) basada en la estrategia de facciones. No es ninguna maravilla de originalidad, y además he añadido un aliado y un par de objetos para que no os pongan las pilas si jugáis con las Reglas Estándar. Os recomiendo que os guardéis los Acantonamientos para las facciones que no tienen ningún modificador posible al intento de influencia, como Las Grandes Águilas o los Ents de Fangorn. Espero que la disfrutéis. Hasta pronto.

Baraja "Tu país te necesita"

Personajes iniciales

Legolas (6 Puntos de Mente)
Gimli (6 Puntos de Mente)
Ghân-buri-Ghân (5 Puntos de Mente)
Adrazar (3 Puntos de Mente)

Objetos iniciales

Cuerno de Arnor x2

Personajes en la baraja

Pallando
Radagast
Imrahil (6 Puntos de Mente)
Farami (5 Puntos de Mente)
Beretar (5 Puntos de Mente)
Gloin (5 Puntos de Mente)
Haldalam (5 Puntos de Mente)
Galva (4 Puntos de Mente)
Arinmîr (4 Puntos de Mente)
Éomer (3 Puntos de Mente)

Recursos

Comunidad x2
Presencia Señorial x3
Ocultamiento x3
Huida x3
Acantonamiento x3
Fiel Amistad x2
Gollum
Torques de Colores
Anillo de Mago
Caballeros de Dol Amroth
Elfos del Bosque
Enanos de las Colinas de Hierro
Enanos de las Montañas Azules
Ents de Fangorn
Hombres de Dorwinion
Jinetes de Rohan
Las Grandes Águilas
Montaraces del Norte
Montaraces de Ithilien
Orientales
Variags de Khand
Woses del Bosque Drúadan

Total de cartas: 32.



SATM: LOS DRAGONES

La primera ampliación de cartas para *SATM* estará a punto de ver la luz para cuando veáis estas líneas (está prevista su aparición para Junio), así que aprovechamos este breve espacio para poneros un poco los dientes largos y daros a conocer algunas de sus novedades y particularidades.

POR OSCAR ESTEFANÍA

La ampliación estará compuesta por 180 cartas completamente nuevas, y pese a su nombre, no todas ellas estarán relacionadas con el tema de los dragones, aunque desde ICE han intentado darle a la ampliación un tono mucho más "dungeonero", más como si el juego consistiera en realizar una aventura semejante a la que aparece en *El Hobbit*, con dragones, inmensos botines, enanos que regresan a casa, Reyes bajo la Montaña y nuevas e intrépidas facciones dispuestas a servir al Istar más adecuado. Así, en la ampliación se nos presentan cinco nuevos dragones (Itangast, Eärcaraxë, Scorba, Scatha y Bairanax), grupo al que se deben añadir los cuatro que ya aparecían en la colección de *SATM* (Smaug, Daelomin, Leucaruth y Agburanar). Sin embargo, cada uno de los dragones podrá tener tres manifestaciones diferentes: la manifestación básica, representada por la carta normal de la criatura, y que podrá ser jugada de forma normal; la manifestación "de caza", representada por un suceso duradero que atacará a cualquier compañía que se mueva por un determinado número de regiones; y la manifestación "en casa", representada por un suceso permanente que añadirá un ataque automático a la guarida del dragón en cuestión. Ya podéis comenzar a imaginar toda la serie de nuevas estrategias de baraja que permiten las cartas mencionadas (pues cartas como *La Desolación del Dragón* o semejantes cobran una dimensión totalmente nueva).

Además, la ampliación introduce el nuevo concepto del objeto de botín, un objeto que únicamente puede ser jugado en un lugar que contenga un botín; como todos podréis imaginar, sólo las guaridas de los dragones y algunos pocos lugares más contienen botines. Así, para jugar cualquier objeto de botín (incluidos los menores), los jugadores deberán guiar a sus compañías hasta las temibles guaridas de alguno de los nueve grandes dragones. Por si fuera poco, también aparecerán cartas con mucho "feeling" tolkiniano, como por ejemplo la carta del Rey bajo la Montaña, los Enanos Exiliados, la Canción de la Dama (fabulosa carta que convertirá Lórien en un atasco de tráfico, ya que impide a las compañías salir de dicho Refugio) o incluso personajes tan carismáticos como Thráin II, el padre de Thorin, o Ioreth, la venerable anciana que servía en las Casas de Curación de Minas Tirith.

Para finalizar, únicamente comunicaros que el nivel de calidad de las ilustraciones de las cartas está garantizado (ya se han visto algunas de ellas, y son realmente buenas), y que el sobre de cartas tendrá dos particularidades: irá acompañado por un encarte de seis páginas de nuevas reglas que aclararán todos los nuevos conceptos y (¡atención!) es probable que contenga más de una carta rara, aunque el que escribe todavía no está seguro de que esta novedad sea completamente cierta. Eso es todo.

Esperamos que podáis aguantar hasta Junio. ¡Que Eru guíe vuestro camino!

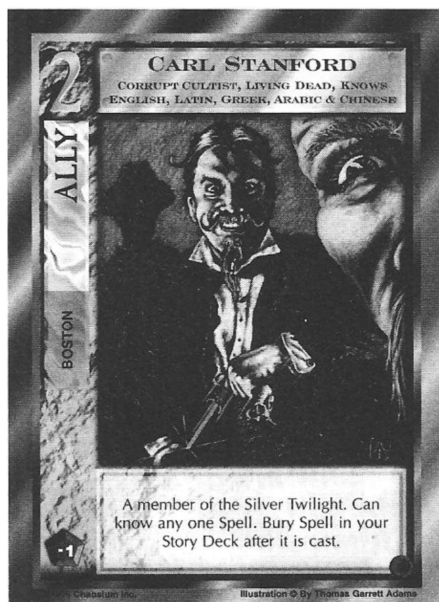




CHECKLIST DE MYTHOS

Mythos es el juego de cartas coleccionables inspirado en las obras de H.P. Lovecraft, y que Chaosium ha puesto en el mercado. Como gran novedad, a la vez que la serie inicial de cartas, también han aparecido tres expansiones: *Expeditions of Miskatonic University*, centrada en esta universidad, sus personajes y sus trabajos, Cthulhu Rising, que explora el sur del Pacifico y la fabulosa isla de R'lyeh, y Legends of the Necronomicon, que te permite trasladarte a la ciudad de El Cairo y viajar al pasado en busca de los grandes magos. En total, la colección se compone de 400 cartas, de las cuales 200 pertenecen a las tres expansiones. JOC Internacional te ofrecerá la edición en castellano de este juego en octubre, pero si no puedes esperar hasta entonces aquí te ofrecemos la checklist completa, incluyendo las cartas de las tres expansiones.

POR LA REDACCIÓN



Claves de las abreviaturas

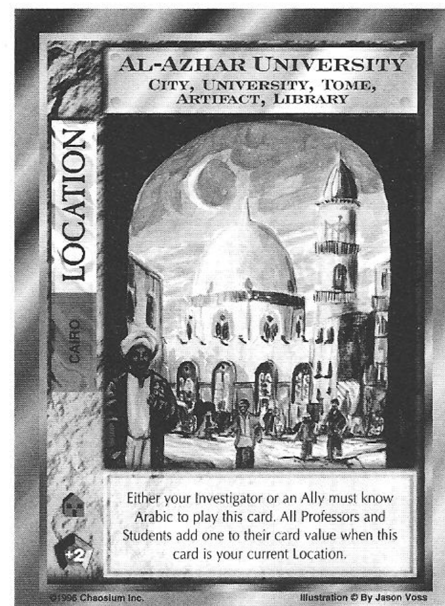
EMU:	Expeditions of Miskatonic University.
CR:	Cthulhu Rising.
LN:	Legends of the Necronomicon.
I:	carta de Investigador.
C:	carta comun.
R:	carta rara.
U:	carta infrecuente.
P:	carta promocional.

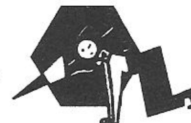
Carta	Rareza
197 E. Pickman Street	C
A Day in The Life	C (EMU)
Abdul Alhazrad	U (LN)
Abhoth	U (CR)
Abigail Winthrop Marsh	C
Acrophobia	C (LN)
Adventurous Dilettante	I
Ahmed	C (LN)
Akhenaten's Tomb	R (LN)
Al-Azhar University	R (LN)
Albert N. Wilmarth	U
Albert Shiny	R
Aldebaran Moves in the Sky	C (CR)
Alexandria Museum of Antiquities	C (LN)
Ammi Pierce	C
Ammi Pierce's Tottering Cottage	C
Amnesia	C
An Unexpected Calamity	U
Angles of Tagh Clatur	C (EMU)
Ann White	C
Arkham Historical Society	C
Arkham Rare Books&Maps	R
Arkham Sanitarium	U
Arthur Jermyn	C (EMU)
Arthur Machen	C (CR)
Arthur Munroe	C
Asenath Waite Derby	R
Assault on Y'ha Nthlei	R (CR)
Assembly Hall	C
Astrophobia	R (CR)
Asylum for the Deranged	U
Aylesbury	C
Bacteriophobia	C
Bal Sagoth	R (CR)
Barnabas Marsh	R
Barrier of Naach-Tith	C
Beatrice is Released From the Atic	R
Become Spectral Hunter	R (CR)
Bibliotheque Nationale	C (EMU)
Bishop's Brook Bridge	C (EMU)
Black Binding	U
Body Warping of Gorgoroth	R (CR)
Bolton	C
Book of Dyzan (Atlantean)	U (CR)
Book of Dyzan (English)	C
Book of Eibon (Atlantean)	C (CR)
Book of Eibon (English)	C (LN)
Book of Eibon (Hyperborean)	U (CR)
Boston Globe	C (LN)
British Museum	C (EMU)
Brotherhood of the Black Pharaoh	R (LN)
Brown Jenkin	R (LN)
Brown University John Hay Library	C
Byakhee	C (CR)
Cairo Qahwa	C (LN)
Call of Cthulhu	C
Call Power of Nyambe	R (CR)
Camel	C (LN)
Capable Graduate Student	I
Capt. Edward Norrys	C (EMU)
Capt. Karl Heinrich	C (EMU)
Car	C
Carl Stanford	R (LN)
Catacombs of Rome	C (EMU)
Catastrophic Failure	C
Celeano	U (CR)
Chant of Toth	U
Chapman Farmhouse	R
Charles Dexter Ward	U
Chateau Des Fausses Flames	R (EMU)
Children Have Nigthmares	U
Chime of Tezchaptl	R
Christchurch Cemetery (Innsmouth)	R
Christchurch of Starry Wisdom	U
Circles of Thaol	C
City Morgue	C (LN)
Claustrophobia	C
Cleric of Fading Faith	I
Closed-Cockpit Monoplane	U (EMU)
Cloud Memory	C
Cold Spring Glen	U (EMU)
Colour Out of Space	C
Command the Dead	C (LN)
Conanicut Island Private Hospital	U
Congregational Church	R (EMU)
Consume Likeness	R (LN)
Controversial French Mystic	I
Copp's Hill Burying Ground	R (LN)
Crawford Tillinghast	U
Create Bad Corpse Dust	C (LN)
Create Gate	C (LN)
Create Time Warp	R (CR)
Create your Own Adventure	P
Crowninshield House	C



Cthaat Aquadingen	R	
Cthulhu	U	(CR)
Cultes Des Goules	C	
Curse of the Rat-Thing	C	
Dawn of a New Day	C	
De Vermiis Mysteriis	R	(EMU)
Deep One	C	
Demophobia	C	
Dendrophobia	R	
Dennys Barry	C	(EMU)
Devil Reef	C	(CR)
Devil's Hop Yard	U	(EMU)
Devolution	C	(CR)
Dhole	C	(LN)
Dimensional Shambler	C	(CR)
Dirigible	C	(EMU)
Discover Secret Cache	U	
Disk of the Hyades	C	(CR)
Diving Suit	C	(CR)
Dominate	C	(EMU)
Dr. Allen Halsey	U	(EMU)
Dr. Marinus Bicknell Willett	C	
Dread Curse of Azathoth	R	(CR)
Drought	U	
Dynamite	C	
Earnest Reporter	I	
Earthquake!	U	
Easter Island	C	(CR)
Eclipse of the Sun	R	
Edgar Allan Poe	C	(CR)
Edward Pickman Derby	R	
Eibon's Wheel of Mist	R	(LN)
Elder Sign	C	(CR)
Elder Things	R	
Elephant Gun	U	
Eltdown Shards (Glyphs)	C	(CR)
Eltdown Shards, Winters-Hall Ed.	C	(EMU)
Enchanted Cane	R	
Eosophobia	C	
Ephraim Waite	R	
Erich Zann	R	(EMU)
Esoteric Order of Dagon	R	
Eusapia Paladino	R	(EMU)
Exham Priory	C	(EMU)
Exuberant Boston Flapper	I	
Faith Baptist Church	C	
Faraz Najir	C	(LN)
Father Dagon	U	
Fire Vampires	C	
First Baptist Church	C	
Flee to Special Room	C	
Fly	C	(CR)
Flying Polyp	R	
Formless Spawn	C	
Full Moon	U	
George Birch	C	
George Gammell Angel	C	(CR)
Ghasts	C	
Ghatanotha	U	
Ghoul	C	
Giant Albino Penguins	C	
Gnoph Keh	R	
Golden Eye Society	U	
Goody Fowler's Ghost	C	
Great Temple at Karnak	R	(LN)
Grecian Lekythos	C	(LN)
Grivas Old and New Books	C	(LN)
Grizzled Boston Detective	I	
Hands of Colubra	C	
Hangman's Hill	R	
Hardened Chicago Gangster	I	
Harney Reginal Opens Fire	C	
Harvard Univ. Houghton Library of Rare Books	U	(CR)
Harvey Walters	C	
Hastur	R	(CR)
Haunted French Sculptor	I	
Herber West	C	(EMU)
Home of Laban Shrewsbury	R	
Hospital for the Insane	U	(LN)
Hound of the Tindalos	U	
Howard Lovecraft	U	
Huntingdon Asylum for Lunatics	U	(EMU)
Hurricane	U	
Hydrophobia	U	
Iatrophobia	R	
Ibrahim Amin	C	(LN)
Il Mondo Oculto	R	(EMU)
In the Nick of Time	U	
Influenza	C	
Innsmouth Courier	C	
Inquisitive Chinese Intellectual	I	
Instability in the Mythos (I)	C	
Instability in the Mythos (II)	C	
Ithaqua	C	
Jeremiah Brewster	C	
Jermyn House	R	(EMU)
Jewelry of the Deep Ones	U	
John Scott	U	(LN)
Joseph Curwen	R	(LN)
K.J. Hooper	C	
Kalil Kareem	C	(LN)
Keeness of Two Alike	R	
Keziah Mason	U	(LN)
King in Yellow (English)	C	
King in Yellow (French)	R	
Kiss of Dagon	C	(CR)
Kitab Al Azif-Arabic	U	(LN)
Knee-Deep in Doom	C	
Knight's Head inn	C	(EMU)
La Mole Antonelliana	C	(EMU)
Lamp of Alhazrad	U	(LN)
Lavinia Whateley	C	(EMU)
Liber Ivonis	C	(EMU)
Livre d'Ivon	U	(LN)
Lord Edward Dunsany	R	(EMU)
Lost in the Catacombs	C	(EMU)
Lost Temple of Atlantis	U	(CR)
Mad German Inventor	I	
Madame Blavatsky	R	(EMU)
Make Money Fast!	U	(LN)
Mao Ceremony	R	(CR)
Marsh Refining Co.	U	
Martense Kin	C	
Martense Mansion	R	
Massachusetts State Hospital	U	
Mauretania	U	(EMU)
Mercy Dexter	C	
Mi-Go	C	
Mi-Go Briancase	R	
Miskatonic Univ. Medical School	U	(EMU)
Miskatonic Univ. Memorial Hall	C	(EMU)
Miskatonic Univ. Orne Library	C	(EMU)
Miskatonic Univ. Science Annex	R	(EMU)
Mist of R'lyeh	C	(CR)
Mist Projector	R	
Monophobia	C	
Morose Veteran of the Great War	I	
Mosque of Ibn Tulun	U	(LN)
Mother Hydra	U	
Mummy	C	(LN)
Nahum Gardner	C	
Nahum Gardner Place	U	
Nameless Cults, Bridewell Edition	C	
Nameless Cults, Golden Goblin Ed.	C	(EMU)
Nathaniel Wingate Peaslee	C	(EMU)
Necronomicon (Greek)	C	(EMU)
Necronomicon (Latin)	U	(EMU)
Necronomicon, Dee Ed.	C	
New Moon	U	
Nightgaunts	C	
North Burial Ground	C	
Nyarlathotep	R	
Nyhargo Dirge	C	
Obssessive/Compulsive	R	
Olaus Wormius	U	(LN)
Old Arkham Cemetery	C	
Old Man Whateley	R	(EMU)
Old Mill Ruins	C	(EMU)
On the Edge	R	
One Dark and Stormy Night	C	
One of the Circle	U	(CR)
Orne Formulae&Diagrams	R	(CR)
Orne's Black	C	(LN)
Osborn's General Store	C	(EMU)
Otaheite	C	(CR)
Pack of the Rat Things	C	
Paracelsus'Sword	U	
Peck Valley Cemetery	R	
Pickman's Apartment	R	(LN)
Pipes of Madness	U	

Police Investigation	C	
Ponape	C	(CR)
Ponape Scripture (Glyphs)	C	(CR)
Ponape Scripture, Hoag Ms.	C	
Potter's Field	C	
Powder of Ibn Ghazi	C	(CR)
Powerful Storms	C	
Pragmatic Hobo	I	
Profesor Wingate Peaslee	R	(EMU)
Proud Prussian Submariner	I	
R'lyeh	U	(CR)
R'lyeh Disk, Left Fragment	U	(CR)
R'lyeh Disk, Rigth Fragment	U	(CR)
R'lyeh Disk, Top Fragment	U	(CR)
R'lyeh Textb(Atlantean)	C	(CR)
R'lyeh Text (Chinese)	R	(LN)
Radiance of Alsophocus	C	(CR)
Randolph Carter	R	
Raymond Legrasse	C	
Remortification	R	(LN)
Remote Whateley Farmhouse	C	(EMU)
Respecte New England Doctor	I	
Resurrection	C	(LN)
Retoka	C	(CR)
Rhabdophobia	U	
Rhan Tegoth	C	
Rhoby harris	R	
Richard Upton Pickman	C	(LN)
Robert Balke's Study	C	
Robert Harrison Blake	R	
Robert Marsh	U	
Robert W. Chambers	C	(CR)
Sand Dwellers	C	(LN)
Sarnath Sigil	C	(CR)
Save the World!	C	(LN)
Schizophrenia	C	(CR)
Scotophobia	C	
Seal of Isis	C	
Seaplane	R	(CR)
Secrets of the Silver Twilight	U	(LN)
Seeking Everlasting Life 1	U	(LN)
Seeking Everlastinf Life 2	U	(LN)
Sefton Asylum	U	
Sentinel Hill	U	(EMU)
Serpent People	C	
Seth Bishop Ruins	R	(EMU)
Seven Cryptical Books of H'san (Chinese)	R	(LN)
Seven Cryptical Books of H'san (English)	U	
Shantaks	C	
Shining Trapezohedron	U	
Shoggoth	U	
Shotgun	C	
Shrivelling	C	
Sign of Barzai	C	(LN)
Sign of Eibon	C	
Sign of Kish	U	
Silver Twilight Society	U	(LN)
Simon Orne	R	(LN)
Skeletons	C	
Societe Royale De Geographic D'Egyte	C	(LN)
Song of Yog-Sothoth	U	(EMU)
Song of Hastur	R	(CR)
Soul Singing	C	(CR)
South Woods Memorial Cemetery	C	
Space Mead	U	(CR)
Sphere of Nath	R	
St. John's Churchyard	R	
Staid University Professor	I	
Stand Against the Order	R	
Star Spawn of Cthulhu	C	(CR)
Star Stone of Mnar	U	
Steal Life	R	(CR)
Stonehenge	C	(EMU)
Summon Great Cthulhu	R	(LN)
Surprise Meeting	C	(LN)
Tempest Mountain	C	
The Arkham Advertiser	C	
The Auction	U	(EMU)
The Auction House	C	(EMU)
The Birds&Byakhees	R	
The Brazen Head	U	
The Catacombs Beneath Paris	U	(EMU)
The Chosen of Bast	C	(LN)
The Cruise	U	(CR)
The Curious Parcel	C	
The Docks	C	(LN)
The Dunwich Horror	R	(EMU)
The Expedition	U	(EMU)
The Great Epidemic	R	
The Highland Loch	C	(EMU)
The House on Olney Court	R	
The Innsmouth Look	R	
The Interesting Shop	C	
The Lonely House in the Woods	R	
The Lowell Street Cafe	C	
The Marsh Mansion	R	
The Muski	C	(LN)
The Necropolis	R	(EMU)
The Office of Dr. Freud	U	(EMU)
The Outsider	R	
The Power&Glory is Yours	U	(EMU)
The Royal Geographic Society	U	(CR)
The Shunned House	R	
The Sphinx	C	(LN)
The Strange Case	R	(CR)
The Sun Worshipper	U	(LN)
The Temple	U	(CR)
The Theron Marks Society	U	
The Ultra-Violet	R	
The Infortunate Nephew	I	
The Unnameable House	U	
The Unspeakable Oath	R	(EMU)
The Waite House	C	
Thieves in your Atic	C	
Thirty-Five Abominable Adulations of the Bloated One	R	(CR)
Thomas Edward Lawrence	U	(LN)
Thomas F. Malone	C	(LN)
Thurston's Tavern	C	
Titanic	R	(EMU)
Tomb of the Prophet Daniel	R	(LN)
Tommygun	C	
Townsfolk Riot	U	
Train	C	
Tramp Steamer	C	(CR)
Tree of Sayede Mandura	C	(LN)
Triskaidekaphobia	R	
Typhoid	U	
Typhoon	C	(EMU)
U-Boat	U	(CR)
Unaussprechlichen Kulten	C	
Valley of the Kings	U	(LN)
Vampire	U	
Voola Ritual	C	(CR)
Voorish Sign	R	
Wakalea	C	(CR)
Waning Moon	C	
Ward Mansion	U	
Wave of Oblivion	R	
Waxing Moon	C	
Wilbur Whateley	U	(EMU)
William Channing Webb	C	(CR)
Wrack	C	
Y'ha-Nthlei	R	(CR)
Yithian Mental Contact	U	
Your First Big Story	C	
Zacharian Whateley	C	(EMU)
Zadok Allen	C	
Zombies	C	





LOS PADRES DE LA CIUDAD

KULT

Junto a la presente ayuda de Juego aparece, en este mismo número, un módulo que tiene como protagonistas centrales a estas entrañables criaturitas. Naturalmente, no íbamos a hacer el módulo sin proporcionarte a estos personajes (y viceversa). Como se explica en el módulo, estos monstruos están basados en el relato de Clive Barker "El tren de la Carne de Medianoche" (Libros Sangrientos), cuya lectura aconsejamos a todos los Directores de Kult. Nos vemos dentro de unas páginas, quizás entonces nuestro encuentro no sea tan agradable...

POR SALVADOR TINTORÉ

Así que lea. Lea y aprenda. Después de todo, es bueno estar preparado para lo peor y sabio aprender a andar antes de perder el aliento.
(Clive Barker, Libros de Sangre)

Estos nuevos monstruos están estrechamente relacionados con una secta llamada la Ordo Voraginis, cuyos pormenores se detallan en el nuevo suplemento *Legiones de la Oscuridad* (*LdO*) que *M+D* acaba de publicar. Recomendamos a todos los Directores de *Kult* que intenten procurarse un ejemplar. De no ser así, los Padres de la Ciudad pueden aparecer igualmente en las partidas, aunque necesitarán de algunas adaptaciones puntuales que deberá hacer el propio Director de Juego. En este ayuda, así como en el módulo que aparece en este número, se dan algunos consejos para ello.

Historia

Cada Padre (o Madre) de la Ciudad tiene una historia particular, aunque todas sus historias tienen elementos comunes. Los Padres de la Ciudad han sido figuras importantes de la ciudad donde residen (políticos, científicos, legisladores, artistas...), algunos de ellos son, incluso, parte de los primeros fundadores. Todos ellos pertenecieron en algún tiempo (de hecho aún pertenecen) a la Ordo Voraginis y fueron iniciados en los rituales de la magia caníbal, llegando a ser expertos en el tema. Tarde o pronto fueron infectados por la Famea pero, a diferencia de los Bacchor, no fueron dominados del todo por el ansia de carne humana, gracias a su elevado EGO y a sus conocimientos mágicos. Pueden controlar su ansia siempre que sean alimentados periódicamente (cosa de la que se ocupan los miembros de la Ordo) y no deambulan por las ciudades, al contrario que los Bacchor, en busca de presas humanas. Los Padres necesitan alimentarse de carne humana como mínimo una vez por semana. Una vez al año los Padres de cada ciudad hacen un ritual en el que lanzan el conjuro "Alargar Vida" (*LdO* pág.78) sobre personas aún vivas y luego se comen su corazón, aún caliente. Con ello consiguen robarle a la muerte un año de vida, y esto es lo que les permite ser, parcialmente, inmortales.

Los miembros de la Ordo toleran a los Padres y atienden sus necesidades básicas (es decir, los alimentan), aunque los tienen confinados en lugares secretos de los que nunca podrán salir. Sobre el porqué los miembros de la Ordo, especialmente Cecilia Terrento, no han acabado con ellos sólo se pueden formular hipótesis: Algunos miembros de la Ordo Voraginis creen que es por respeto al pasado y al poder de los Padres (más vale tenerlos alimentados y que no den problemas). Otros, quizás más acertados, piensan que Cecilia Terrento quiere conservarlos vivos para que sirvan como cebo de los Dinychos, que acudirán atraídos por el poder mágico que los Padres acumulan. De este modo, si los Dinychos van a por los Padres no molesta-



rán a otros miembros de la Ordo (especialmente a ella). Sea como sea, lo cierto es que los Padres han sobrevivido hasta el momento, y algunos tienen más de mil años de vida...
Se rumorea que con los Padres de Nueva York reside el Proto-Padre, Padre de Todos los Padres, una especie de gigantesca masa informe de carne humana, continuamente cambiante y que encarna la esencia primigenia del canibalismo desde los tiempos de Caín, una masa de carne a la que todos los Padres están condenados a unirse tarde o pronto. Si estos rumores son ciertos o no, es algo que sólo saben los propios Padres, pero que no han desvelado a nadie nunca.

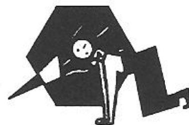
Descripción física
Son seres bajos y delgados, con la piel pálida, llena de pupas y muy estirada sobre sus huesos, tanto que en algunos puntos parece haberse roto y el hueso asoma sobre una costra de pus negro. Van semidesnudos, cubiertos con harapos, que en alguna época fueron lujosos vestidos. En el peor de los casos cubren sus cuerpos con pieles humanas o, simplemente, van desnudos, lo que permite ver que son unos seres casi asexuados, ya que su extrema delgadez hace prácticamente imposible distinguir los hombres de las mujeres. Son casi totalmente calvos, exceptuando algunos mechones de pelo que aparecen sobre sus cabezas. Sus ojos tienen las pupilas muy dilatadas, ya que están acostumbrados a vivir en una oscuridad casi total. Los dientes es lo único intacto que parecen conservar, grandes y afilados, sobre todo los caninos, aunque de un color amarillento enfermizo. Sus manos acaban en unas largas y fuertes uñas que recuerdan las zarpas de un animal.

Personalidad
A pesar de su apariencia infrahumana, los Padres de la Ciudad conservan la mayoría de sus refinados modales y sus recuerdos, lo cual puede resultar paradójico si se tiene en cuenta su aspecto y sus ropajes. Son extremadamente educados y tratarán a los personajes con la mayor cortesía posible, dentro de los límites de la partida, aunque marcando las distancias. Pero no te engañes, los Padres son, al fin y al cabo, caníbales y los personajes, un prometedor menú.

Consejos de Interpretación
Habla de manera educada y con una voz bien modulada aunque cascada. No fijes los ojos en los de los jugadores sino que procura mirar más allá de la habitación en la que te encuentres, o, simplemente, mira de reojo. De vez en cuando dirige miradas furtivas a los jugadores, como si envidiaras su cuerpo joven o como si tuvieras ganas de meterles un mordisco. Cuando los Padres estén comiendo haz chasquear fuertemente la lengua contra el paladar, imitando el sonido de la masticación. Aparte de esto, no demuestres ni miedo ni vergüenza ante los personajes.

Modificador a la tirada de terror: +/- 0. Cuando se les ve comer -5.
Estatura: Variable. En todo caso no suelen superar los 160 cm.
Peso: Variable, aunque son muy delgados. Máximo de 50 Kgs.
Movimiento: 8 m/RC.
Acciones: 3.
Bono de iniciativa: +4.
Bono al daño: +1.
Capacidad de daño: 4 rasguños=1 herida leve
3 hs.leves=1 herida grave
2 hs.graves=1 mortal.

Resistencia: 60.
Desequilibrio mental: Variable. Mínimo de -75, algunos tienen un desequilibrio tan negativo que están a punto de despertar (o han despertado ya, a opción del Director de Juego).
Limitaciones: Aspecto no humano (ver descripción) y Canibalismo.
Poderes: Armas naturales, Sentidos Superiores y Juventud eterna (no envejecen mientras puedan realizar anualmente su ritual de Alargar Vida (*LdO*, págs 77 y 131). Este último poder no hace a los padres invulnerables a las armas y ataques ni aumenta su Resistencia ni su Capacidad de Daño. Algunos Padres cuentan también con el Poder de Voz de mando.
Secretos inconfesables: Canibalismo.
Ventajas: Resistencia a las enfermedades, Intuición de la magia. Otras, a opción del Director de Juego, según el pasado del Padre.
Desventajas: Antipático a los animales, Buscado por los Dinychos (ya que todos los Padres de la Ciudad son magos de la Necromantia Antropophagia).
Habilidades: Varían mucho de un Padre a otro. Aquí se dan algunas habilidades comunes que pueden ser ampliadas o cambiadas por otras, a discreción del Director de Juego: Acechar 16, Buscar 16, Combate nocturno 22, Combate sin Armas 6, Esquivar 16, Sigilo 16, una Habilidad Académica a nivel 10 mínimo. Dos lenguas mínimo a elección del Director, a ser posible una de ellas antigua (Griego, Latín o Egipcio antiguo), todas ellas a nivel 20 o superior.
Magia: El Saber de la Muerte (Necromantia Antropophagia) con un Grado de Saber 35 mínimo. Los conjuros varían según el grado de poder que alcanzó el Padre como mago antes de ser infectado por la Famea. Todos ellos tienen el conjuro de Alargar la Vida (*LdO* página 78) con un Grado de Saber 33 mínimo. Algunos dominan dos conjuros especiales del Saber de la Muerte adaptados a la Necromantia Antropophagia que son Invocar Voracie (GS 20 mínimo) y Atar Voracie (GS 12 mínimo). Ambos Conjuros se explican con mayor detalle al final de esta Ayuda de Juego. Otros Conjuros que puedan dominar los Padres de la Ciudad quedan, cómo no, condicionados a la voluntad del Director de Juego.
Tipos de ataque: A los Padres de la Ciudad, paradójicamente, no les gusta la violencia innecesaria, ya que todos ellos fueron, en su tiempo, hombres y mujeres de gustos refinados, quizás en exceso refinados... Prefieren usar la Magia, Voz de Mando (los que posean el poder) y los Voracies para protegerse de cualquier ataque, improbable de todos modos ya que los Padres se esconden muy bien. En verdad, su único temor es que algún día sean atacados por los Dinychos (*LdO* pág.80). Sólo en casos de vida o muerte los Padres usarán sus armas naturales para defenderse: Mordisco 12 (ras 1-7, hl 8-14, hg 15-22, hm 23+), 2 Garras 15 (ras 1-8, hl 9-15, hg 16-24, hm 25+).



Equipo: Harapos o pieles humanas con las que cubren sus cuerpos. Todas las herramientas necesarias para llevar a cabo sus rituales mágicos (escondidas en un lugar seguro). Aparte de este limitado equipo sólo tienen antorchas para iluminar sus banquetes –ciertamente, poseen Sentidos Superiores que les permiten ver en la oscuridad, pero encuentran mucho más "romántico" una cena a la luz de las antorchas.
Territorio: Unicamente en las ciudades donde exista un templo de la Ordo Voragines (*LdO*, Página 79). Por lo general son confinados en el subsuelo de las mismas. En Barcelona su territorio se halla en un punto indeterminado de la línea de metro, al igual que ocurre con sus homólogos de Nueva York (según el relato de Clive Barker, al menos).
Número en que se encuentran: Según el tamaño de la ciudad en que se esconden (1d10 por millón de habitantes), por cada 5 Padres de la Ciudad puede haber, a opción del Director, un Voracie que les proteja (LdO, Página 79). No suelen superar los 100. En Barcelona hay unos 30, protegidos por 6 Voracies.

AGI:10+D10(16)	BEL:1D10 (6)
PER:10+2D10(22)	FUE:1D10 (6)
EGO:10+D10 (16)	EDU:10+2D10(22)
CON:1D10(6)	CAR:10+1D10(16)

Nuevos conjuros de la necromantia antropophagia

Los conjuros Invocar Voracie y Atar Voracie son, en síntesis, muy parecidos a los Conjuros del Saber de la Muerte "Invocar Criatura de la Muerte" y "Atar Criatura de la Muerte" respectivamente pero, como su mismo nombre indica, sólo sirven para invocar y atar a un Voracie. Se cuenta que ambos conjuros fueron desarrollados, a partir de los anteriores, por la propia Silia Terencia (ahora Cecilia Torrento), matriarca y fundadora de la Ordo Voraginis, después de su retorno a Roma hace más de mil ochocientos años. Gracias a estos conjuros, hoy en día, Cecilia Torrento mantiene protegido el Templum Primum Romanum (y los Padres sus respectivos refugios). Para más detalles sobre la Ordo Voraginis, en general, y Cecilia en particular, consulta el suplemento Legiones de la Oscuridad.
A continuación se detallan los nuevos Conjuros de Invocar Voracie y Atar Voracie, para mayor alegría del Director de Juego. No hay ni que decir que los rituales descritos NO funcionan en el mundo real. Así que nada de experimentos con gaseosa.

1. Invocar Voracie

Con este Conjuro el Mago puede llamar a un Voracie al Infierno y traerlo hasta su mundo. Para ello es necesario que el Conjurador saque un Efecto mínimo de 10 en la tirada, de fallarla la invocación no funcionará. Por cada múltiplo de 10 entero que se saque en la tirada (20, 30...), el Conjurador conseguirá llamar un Voracie adicional (2,3...).
Se ha de tener en cuenta que la Invocación sólo sirve para traer al Voracie, para dominarlo será necesario que el mismo Mago (u otro Conjurador) realice el Conjuro "Atar Voracie". Si no es así, el Voracie permanecerá encerrado en el Círculo hasta que sea atado, expulsado o se rompa el Círculo, con lo que el Voracie quedaría liberado y empezaría a comerse a todo bicho viviente que se le ponga por delante.
GS: 10.
Pérdida de Resistencia: 40.
Equipo: Un cuerpo humano despellejado (de hecho, sirve cualquier animal, pero el cuerpo humano es una materia prima muy abundante en la Ordo). Incienso y velas negras.
Herramientas mágicas: El Cetro y el Cáliz.
Círculo de Protección: El Círculo inscrito con los Nueve Pentágonos. El dibujo se traza con sangre humana (también vale la de animal, pero ya se conocen los gustos de la Ordo). En cada vértice de cada Pentágono se coloca una vela negra encendida. El cuerpo humano se coloca en el centro del Pentágono.
Invocación: Se repite rítmicamente la palabra "Voracie" hasta el aburrimiento.
Gesticulación: Se va esparciendo el humo del incienso en movimientos sinuosos de abajo a arriba del cadáver.
Visualización: El Voracie se visualiza primero como una nube de humo amarillento, mezclada con el propio humo del incienso. Luego como una masa de pus amarillo que cubre el cuerpo humano. Finalmente aparece el Voracie devorando el cadáver.
Duración: -
Tiempo de preparación: 7 horas (desollamiento del cuerpo no incluido).

2. Atar Voracie

Con este Conjuro el Mago puede atar a un Voracie del Infierno y obligarle a que le obedezca por un período de tiempo indefinido (ver Duración). No es necesario que sea el mismo Mago el que invocara al Voracie: el Conjuro funciona sobre cualquier Voracie. Sin embargo, no puede atarse a un Voracie que ya haya sido atado por otro Mago, solo podrá ser matado, expulsado (Expulsar Criatura de la Muerte, LdO págs. 129 y 130) o liberado del vínculo (ver más abajo).
Para conseguir atar al Voracie es necesario que el Conjurador supere una tirada de Ego con un efecto mayor que la del Voracie. Si falla, el Voracie está libre.
GS: 12.
Pérdida de Resistencia: 45.
Equipo: La piel del cadáver desollado que ha servido para Invocar al Voracie. Se desintegra al romperse el vínculo.
Herramientas Mágicas: El Cetro y el Cáliz.
Círculo de protección: El mismo que en el conjuro de Invocar Voracie.
Invocación: Se reza a los poderes que atan, como Acme, Arrash y Oinomirtam.
Gesticulación: El Mago se coloca la piel como si se tratara de una túnica. Deberá conservarla puesta para mantener su poder sobre el Voracie.
Visualización: El conjurador visualiza una línea roja que une su cuerpo con el del Voracie a través de la piel humana.
Duración: Indefinida, hasta que se rompa el vínculo (ver Nota).
Tiempo de preparación: 50 minutos.
Nota: La duración del Conjuro Atar Voracie es, en principio, indefinida hasta que se rompa el vínculo. El vínculo sólo puede romperse de las siguientes maneras:

- Matando al Voracie (la piel se desintegra).
- Matando al mago que lo ató (sin embargo, el Voracie continúa atado a la piel).
- Destruyendo la piel completamente (el Voracie queda libre y, a lo mejor, le pasa las cuentas al mago).
- Robando la piel (el nuevo poseedor de la piel controlará al Voracie).

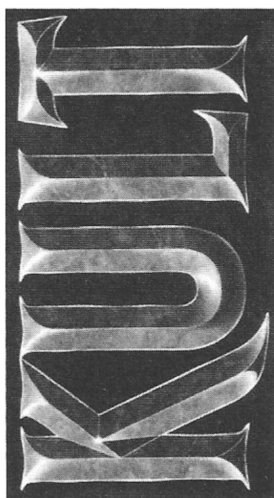
Comentario final: Así se comprende que algunos Padres de la Ciudad vayan ataviados con pieles humanas (las usan para controlar a los Voracies). Sin embargo, no es necesario llevarlas siempre puestas para controlarlos (sólo para darles órdenes). Si se llevan puestas el Voracie seguirá y obedecerá al portador como un corderito, de otro modo permanecerá quieto hasta recibir una orden.
Es poco probable que a algún Personaje de la partida se le ocurra robar una piel a uno de los Padres para controlar a un Voracie. De haber un combate con los Voracies delante de los Padres, el Director de Juego puede describir (muy por encima) como desaparece alguna piel cuando se destruye a un Voracie, como si fuera un hecho casual. Si a algún jugador se le enciende la bombillita, el Director de Juego deberá considerar muy seriamente la posibilidad de hacerle miembro honorario de la Ordo Voraginis: ¿cómo se pueden tener ideas tan retorcidas?...

LÍNEA ROJA, ÚLTIMA PARADA
MÓDULO (NO OFICIAL). INTRODUCCIÓN

KULT

El metro siempre ha ejercido una poderosa fascinación sobre mí. Me recuerda una especie de dantesco viaje a los infiernos donde el olor a humanidad y la sudorosa claustrofobia se mezclan con la duda de adónde lleva esa boca oscura, omnipresente que nunca acaba de iluminarse y que parece querer devorarnos aunque pocas veces lo consigue. Un día esas fauces negras me engulleron y descubrí lo que había más allá. Logré escapar pero nunca más volví a ser el mismo. Desde entonces cada vez que cojo el metro, sea en la ciudad que sea, sea la línea que sea, procuro bajarme en la penúltima parada porque sé que la última parada guarda un destino común para todos nosotros: el matadero.

POR SALVADOR TINTORÉ



Este módulo está pensado como una introducción, tanto para Director como para jugadores, al mundo de *Kult*. Puede utilizarse sustituyendo al que aparece en el manual básico del juego, ya que este tiene, con perdón, algunos defectos:

El primero es que no aprovecha todas las posibilidades que ofrece el juego, el segundo es que obliga a los personajes a conocerse de antemano (lo cual, según los arquetipos que tengas en la campaña, es más que difícil), el tercero –y más grave– es que el final de aquél módulo se basa única y exclusivamente en una elección de los personajes que, de equivocarse, pueden darse por muertos. Sí, ya sabemos que la muerte es sólo el principio en el mundo de *Kult*, pero como aún no ha aparecido el suplemento al respecto es más aconsejable que ahorremos el trauma a los jugadores, al menos en la primera partida, claro...

Para jugar este módulo es completamente necesario poseer el manual de *Kult* y más que recomendable tener también la única ayuda de juego que ha aparecido en castellano hasta la fecha: *Legiones de la Oscuridad*.

Esta aventura está inspirada en un relato de Clive Barker titulado *El tren de la carne de medianoche*, recogido en una antología de relatos cortos de dicho autor llamada en justicia *Libros sangrientos*, publicados por la *Editorial Planeta*, aunque existe una edición especial de *Círculo de Lectores*. Esta antología, como todos los relatos de Barker, no es apta para estómagos delicados pero, como contrapartida, es una fuente de inspiración casi inagotable para posibles partidas de *Kult*.

La partida

Este módulo, a pesar de ser abierto, es bastante lineal (al fin y al cabo se basa en una línea de metro). Esto quiere decir que el comportamiento de los personajes poco puede alterar el curso del módulo hasta que llegue el final –lo cual les puede proporcionar una sensación de impotencia, algo a lo que se van a tener que acostumbrar si quieren seguir jugando a *Kult*. La sencillez de la partida se debe a que el módulo responde a las dos necesidades ya comentadas (como presentación de personajes y como introducción al juego). De cumplirse estas dos necesidades (y jugar una buena partida) ya nos podemos dar por satisfechos.

La partida se estructura en tres pequeñas partes y un epílogo, de las cuales se proporciona a continuación un resumen:

Parte I: "Un billete, por favor"; donde los personajes cogen el metro (bien juntos o bien por separado) y, curiosamente, van a parar al mismo vagón. Quizás puedan aprovechar ahora para conocerse ya que luego no van a tener mucho tiempo...

Parte II:: "Próxima parada,..."; en el metro donde están los personajes empiezan a ocurrir cosas raras. El maquinista, quienquiera que sea, se ha saltado la última parada, las luces se apagan, se oyen gritos de terror en vagones vecinos y alguien o algo se está paseando por el tren. Tiene una Sagrada Misión que cumplir y los personajes no son quien para impedirlo.

Parte III::"...el matadero"; donde se descubre todo el fregado: Los ocupantes del tren –excepto, quizás, los personajes y el maquinista– han



sido descuartizados meticulosamente como si se tratasen de terneras preparadas para ser vendidas. En la última parada alguien se relame porque ha llegado la hora de su comida.

Epílogo: "El fin del principio, el principio del fin"; en esta parte se dan diversas alternativas (a opción del Director) de como acabar el módulo. Desde luego, ninguna de ellas agradará a los jugadores. Quizás la próxima vez que vayan a coger el metro se lo piensen mejor.

¿Pero que es lo que está pasando aquí?

Pues que los personajes han ido a parar a un metro con un destino poco común: el matadero. En este tren son asesinadas y despedazadas algunas personas, personas que sirven para alimentar a otras personas, caníbales, largo tiempo olvidadas; los Padres de la Ciudad.

Quizás haya llegado el momento en que el Director (y no los jugadores) conozca toda la historia. En el suplemento *Legiones de la Oscuridad* (páginas 77 y ss.) se detalla una secta de caníbales conocida como la Ordo Voraginis. Una de sus sedes está, precisamente, en Barcelona (razón por la que elegí esta ciudad para la partida) aunque nada impide que el Director de Juego sitúe la sede de la Ordo Voraginis en otra ciudad o que, simplemente, diseñe él mismo una secta semejante. Yo me atengo a la que viene en *Legiones* porque la historia me viene como anillo al dedo. Tal como se explica en dicho suplemento, la secta de la Ordo Voraginis está compuesta por los miembros mejor colocados de la sociedad humana que, a través de rituales de magia caníbal (Necromantia Antropophagia), consiguen aumentar sus poderes e incluso burlar a la muerte. Tan poderosos son los miembros de esta secta que mantienen contactos con el Infierno y hasta con el mismísimo Astarot.

Pero la Senda del Canibalismo también tiene sus peligros: un parásito llamado Famea, que puede habitar en la carne cruda humana, provoca en todo aquel que lo ingiera la necesidad de alimentarse única y exclusivamente de carne humana, lo que la larga lo convierte en un monstruo semihumano llamado Bacchor. Los Bacchor son utilizados por otros miembros de la secta como perros de caza, cuando no son exterminados para evitar levantar sospechas. Con el tiempo (la secta tiene más de dos mil años) los miembros aprendieron a controlar la Famea, pero muchos ya habían sido infectados (y algunos, los más imprudentes, aún corren el riesgo de infectarse).

Sin embargo, algunos de estos Bacchor (y esto es un añadido mío, inspirado por Clive barker) conservan parte de sus poderes y de sus recuerdos humanos, normalmente cuando han sido magos poderosos o personas con mucho EGO, y son conocidos y reverenciados como los Padres de la Ciudad. Los miembros de la Ordo Voraginis se sienten obligados a alimentarlos (a diferencia de los Bacchor, que son tratados como alimañas) y, como los miembros de la Ordo tienen muchos medios, organizan matanzas de humanos periódicas para complacerlos. Así, los miembros de la Ordo Voraginis de Barcelona (Octavo Templo) –o de la ciudad o de la secta que quieras– que también tienen esos Bacchor, han organizado una red subterránea de abastecimiento que consiste en un metro en el que se matan a las personas, se las descuartiza y se preparan como si fueran terneras crudas a punto de ser devoradas. Cuando el metro llega a su última estación, el matadero, los Padres de la Ciudad ya lo tienen todo listo para saciar su apetito, entran en los vagones y se entregan a tan curioso banquete.

Este ritual se ha mantenido en secreto desde siempre, ya que la Ordo Voraginis cuenta con suficientes medios como para sobornar, encarcelar o, simplemente hacer desaparecer, a cualquier persona que no se avenga en cooperar. De hecho, poca gente conoce la verdad, aparte de los miembros de la Ordo solo algunos encargados de la línea (dos jefes de estación, cinco maquinistas y un equipo de limpieza) saben lo que ocurre. Todos estos empleados callan porque creen estar sirviendo a una Misión Sagrada (y porque desde el momento que empezaron a servir su sueldo mensual curiosamente se ha visto triplicado). Los empleados no ocupan un lugar importante en la partida, ya que, en principio, ni tan siquiera aparecen. Los Padres de la Ciudad, que por el contrario si pueden aparecer en la partida, se encuentran detallados en la Ayuda de Juego para *Kult* que viene con este número de la revista.

Bueno, ya sabes lo que hay. Y los personajes (¡qué pequeño es el mundo!) "han ido a parar justamente" a ese metro.

Algunas cosas que debes tener en cuenta

– Como ya hemos adelantado esta es una partida introductoria para *Kult*, y responde a dos necesidades básicas del juego: La primera, que los distintos personajes de tu futura campaña se conozcan, sin tener que caer en la manida cláusula de estilo "os conocéis, sois amigos y estáis en un motel". La segunda es que dichos personajes tengan su primer contacto, no precisamente agradable, con la Realidad de *Kult*. Esperemos que este primer contacto no sea el último.

– El módulo es abierto tanto en su principio como en su desarrollo y en su final. Esto quiere decir, ni más ni menos, que la mayoría de detalles del mismo han de ser completados por el Director de Juego, según las necesidades de su propia campaña. A lo largo de la partida se irán dando consejos sobre dichos detalles así como las opciones más recomendables.

– Se puede jugar este módulo en solitario, es decir, con un único jugador siempre que el Director haga las correspondientes adaptaciones. De este modo perderemos uno de los objetivos prioritarios de la partida (hacer que los jugadores se conozcan) pero, a cambio, ganaremos en terror y jugabilidad de la misma. El personaje elegido tendrá su primer contacto con el mundo de *Kult* y, con un poco de suerte, podrá contarlo.

– A lo largo de este módulo encontrarás algunos textos en cursiva que contienen descripciones de algunas situaciones, personajes y lugares. En principio estos textos están preparados para que sean leídos a los jugadores. Pero nada impide que el Director cambie estos textos por otros de su propia invención que considere más apropiados.

– Encontrarás aquí numerosas referencias a reglas y monstruos contenidos en el manual básico de *Kult* y en el suplemento *Legiones de la Oscuridad*. Delante del número de página al que se remite encontrarás unas letras (*K* y *LdO*), que designan respectivamente el manual básico y el suplemento.

– Otra cosa que debes tener en cuenta es que, debido a la extensión del módulo, nos vemos obligados a dividirlo en dos entregas, la primera acaba con el final de la Parte II. La segunda entrega aparecerá en el siguiente número de esta revista.

PARTE I: Un billete, por favor

– Supongamos que quieres arbitrar *Kult*. Imaginemos que ya has hecho Personajes a tus jugadores, mejor dicho, que los jugadores se han hecho los Personajes. Imaginemos ahora que los Personajes no pegan ni con cola (¿Cómo diablos junto a un estudiante de empresariales por la UNED con un veterano de la Guerra del 14, un paparazzi voyeur y un escultor hiper-realista ruso?). Si la opción del manual básico (crearlos como un grupo de amigos con un objetivo común) no te gusta o no te parece muy coherente, esta es tu partida: Tú te encargas de ponerlos en el metro y yo me encargo del resto. Aunque no peguen ni con cola, habrán de unirse para cooperar. Es una simple cuestión de supervivencia.

– La partida puede situarse en cualquier ciudad del mundo, el único requisito es que exista, al menos, una línea de metro en la ciudad en cuestión. Siempre es más aconsejable que la sitúes en una ciudad que conozcas bien. Yo he elegido Barcelona por este motivo, además del que aludí en su momento.
– Los personajes deben residir, o al menos estar de paso, en la ciudad que se haya elegido. De igual modo todos han de tener algún motivo para coger el metro (ir a casa de un amigo, acudir a una cita...). Es cuestión de Director del Juego "insinuar" que el personaje ha de coger el metro, presentando la cosa como si fuera un detalle puntual, no dejes que los jugadores sospechen que esto es el principio de una gran amistad. Por último, el destino común de todos los personajes es, casualmente, la última parada. Al menos es lo que piensan.
– Todos conocemos la gran afición que los jugadores sienten por las armas de fuego. Pero sé un poco realista: Nadie, al menos en una ciudad europea, coge el metro y lleva una bolsa de deportes que contiene unos calcetines sudados y un lanzagranadas. Así que restringe al máximo el número de armas que los jugadores lleven en esta partida, por coherencia. Como máximo permite que algún personaje pueda llevar una pistola, si tiene alguna razón poderosa para hacerlo, por ejemplo, si es un policía, un samurai callejero o alguien que tenga una desventaja del juego como puedan ser "Buscado", "Perseguido" o "Enemigo Mortal". ¿Cómo que todos tus jugadores son samurais callejeros y tienen enemigos mortales? Chico, me parece que te has equivocado de juego: El módulo de *Cyberpunk* ya se publicó en otro número de la revista.
– Si algún personaje cuenta con vehículo propio (o prefiere coger un taxi) pónselo difícil: Hay un gran atasco de tráfico que hace poco recomendable el uso de automóviles si se quiere llegar a tiempo. Aunque tampoco es cuestión de hacer que un comando integrista de zombies secuestre al personaje y lo deposite en el metro, claro.
– Los personajes pueden ir subiendo al metro en diferentes paradas, según donde vivan, pero todos irán a parar (casualidades del destino) al mismo vagón. Ves describiendo los personajes a los jugadores a medida que vayan subiendo al vagón, deja que los jugadores piensen, si se tercia, que esto es una manera chorra de hacer que se conozcan.
– Describe, para dar mayor credibilidad al asunto, más personas (amas de casa, estudiantes, gimoteantes vendedores de Kleenex...) que van subiendo y bajando en cada parada. Mientras tanto, el metro sigue inexorable su trayecto.
– Si es necesario, deja que los personajes hablen entre ellos, aunque no es muy normal que nadie hable en el metro con alguien que no conozca. Los diálogos más usuales en el metro son del tipo: "¿Quiere dejar de tocarme? ¡Será guarro el tío!", "Cómpreme un mechero, por caridad, que he de alimentar a veinte churumbeles, a un perro y a la parienta", "Oiga señora, ¿porque no se mete el paraguas por el ****?" y demás curiosas expresiones de la raza humana. Si quieres, añade diálogos similares para darle un toque "pintoresco" a la partida, pero no te desvíes demasiado del módulo.
Finalmente, el metro se va vaciando poco a poco, hasta que en el vagón solo quedan los jugadores y un vagabundo dormitando en uno de los asientos, en él se pueden apreciar todos los síntomas de una excesiva ingestión de vino Don Simón en tetra-brik (vamos, que está durmiendo la mona).
La primera parte de la partida acaba de este modo. Procura no alargarla en exceso (con media hora es suficiente). Era la calma que precede a la tormenta. Ahora empieza el baile...



Las puertas se cierran en la penúltima parada con un resoplido neumático y el pitido de costumbre. El metro emprende la marcha una vez más. En el último vagón sólo habéis quedado vosotros y un viejo vagabundo que viene dormitando desde hace varias paradas. El metro acelera y el traqueteo aumenta. Desde donde estáis os parece oler el tufillo de vino rancio que desprende el viejo. Una sacudida inusualmente fuerte despierta al hombre de su sopor. Abre los ojos y recoge el raído sombrero que se le ha caído al suelo. Sonríe y murmura unas palabras ininteligibles. Se da la vuelta.
Los motores parecen trabajar a toda potencia. Un zumbido empieza a sacudir el vagón. La velocidad hace desprender chispas de las ruedas y de las vías, chispas que son claramente perceptibles desde la ventanilla. El traqueteo parece convertirse en un pequeño terremoto que hace rodar al viejo por los suelos. El viejo se incorpora tambaleante, intentando mantener el equilibrio. Con la mano izquierda recoge el sombrero y con un gesto torero saluda a la última parada de la línea, que acaba de pasar ante vuestros ojos a una velocidad de vértigo...



PARTE II: Próxima parada...

Las luces empiezan a parpadear hasta que finalmente se apagan. El tren sigue con su viaje, ahora cubierto por la negrura. Se oye un hipido del viejo borracho, que es el prólogo de una sonora vomitada. De algún vagón por la parte de delante emana un grito, que cada vez se hace más fuerte, hasta que se os mete en los oídos y se funde con el rechinar de las ruedas.

Pues evidentemente, parece que los personajes no van a poder bajarse en la parada que querían. El metro sigue su recorrido hacia la última parada, el matadero. En los vagones delanteros (aún lejanos a los personajes) ha empezado la matanza, de allí los gritos que se oyen.

Si los Jugadores optan por interrogar al vagabundo no conseguirán arrancar de él más que incoherencias y, si se ponen muy pesados, a lo mejor son obsequiados con algún que otro vómito. Por lo demás, el viejo no sabe absolutamente nada o, quizás, lo sabe pero no se acuerda de nada. En este punto de la partida los personajes van a poder hacer muy poco para evitar lo que se avecina:

– Las puertas están fuertemente cerradas (Nivel de absorción 150), al igual que las ventanas (150 también) ya que están hechas de cristal antibalas (precauciones de la Ordo). Las paredes, el techo y el suelo del vagón tienen la misma capacidad de absorción. Consultar las páginas 136 y ss. de *K* (destrucción de puertas y paredes).

– Si, a pesar de ello, los personajes destruyeran las paredes, puertas o ventanas laterales, el salto fuera del vagón es imposible: El metro pasa tan cercano a las paredes del túnel (de hecho casi las roza) que no hay espacio posible para poder saltar.

– Los frenos de emergencia, naturalmente, no funcionan.

– La puerta trasera, que da a la vía (no olvidemos que los personajes están en el último vagón), se encuentra fuertemente soldada por fuera (un detalle en el que nadie había reparado, curiosamente). Tiene el mismo Nivel de absorción que las anteriores y la ventanilla es demasiado pequeña para que, un vez destruida, permita la huida de una persona. Si, a pesar de ello, los personajes deciden (y consiguen) romper la puerta trasera, mejor para ellos. Pasa directamente al **Epílogo** y adapta la situación a alguna de las posibilidades que se te ofrecen (la persecución o la "excursión" en el Infierno, o en el Laberinto son las opciones más recomendables).

Disfruta un rato con el miedo y la impotencia de los jugadores (¿Alguien es claustrofóbico?) y luego continúa la partida.

¿Qué opciones tienen entonces los corderitos... digo, los personajes? Básicamente dos, que se detallan a continuación:

1. "¡A por ellos!"; es decir, los personajes se arman de valor (y de poco más) y deciden ir a investigar lo que pasa en los vagones delanteros. ¡Olé sus ...! Aunque no creo que les vaya a gustar demasiado lo que allí encuentren. Pero no somos quienes para impedirlo: La puerta delantera no ofrece ninguna resistencia y comunica con el siguiente vagón (y así sucesivamente con todas las puertas que encuentren). Pero todos los vagones, excepto las puertas, tienen 150 de capacidad de absorción en paredes, ventanillas techo y suelo.

El vagabundo permanecerá sentado en uno de los bancos, aún dominado por sus arcadas y se negará a acompañar a los personajes si estos se lo piden. Por lo demás, el vagabundo desaparecerá de la partida a menos que en otro punto del módulo se señale lo contrario.

De este modo, tarde o temprano los personajes se encontrarán con los Carniceros y empezará una "cruda" lucha. Pasa a la sección **Los Carniceros** y **Combate con los Carniceros** cuando la refriega sea inminente.

2. "¡Déjame sitio!": los personajes más prudentes optarán por esconderse hasta ver qué diablos pasa. El mejor sitio para esconderse es, precisamente, el último vagón, donde se encuentran actualmente, ya que los Carniceros no entrarán en él si no ven ninguna víctima propiciatoria. A todo esto, el vagabundo permanecerá sentado, más o menos impasible. Los personajes pueden obligarle a que se esconda (basta con un buen empujón), pero si el viejo no se esconde (o no le obligan a hacerlo) tampoco pasará nada (ver más adelante). Para no ser descubiertos por Los Carniceros, los personajes (y el vagabundo en su caso) deberán superar una tirada de Esconderse con un éxito de 5 mínimo. De no superarse, Los Carniceros tendrán derecho a una tirada de Buscar. Si los personajes son detectados el combate será inevitable (ver secciones **Los Carniceros** y **Combate con los Carniceros**). Si los personajes consiguen pasar desapercibidos, llegarán al Matadero sin mayores problemas (ver **PARTE III**, en el siguiente LIDER).

Sea cual sea la opción que elijan los PJs, procura describir detalladamente la situación a los jugadores, el aspecto de Los Carniceros ("sentís su respiración..."). Un recurso escénico aconsejable para provocar el miedo de los personajes es que, cuando se acerquen Los Carniceros, el vagabundo salte y empiece a gritar como un energúmeno "¡Bienvenidos al tren de la carne, compren sus billetes!". Luego el viejo empezará a mover las manos en círculo (como si imitara

las ruedas de un tren) y a gritar "Chúuu, chuuu...". Los Carniceros, naturalmente, lo verán.

Este recurso puede ser usado por el Director del Juego con dos finalidades completamente opuestas:

– que los Personajes no sean descubiertos: Los Carniceros se fijan en el vagabundo pero no le prestan mayor atención. De ser así se asume que el vagabundo es un "viejo conocido" de Los Carniceros. Es decir, el viejo es un habitual de esta línea y Los Carniceros lo "conocen". pero nunca le han atacado por varios motivos: Su carne es demasiado correosa para los Padres de la Ciudad y, además, el vagabundo nunca se acuerda de nada de lo que pasa en el tren. La actuación del vagabundo, de este modo, consigue alejar las sospechas de Los Carniceros pero a costa de hacer pasar un mal trago a los personajes.

– la opción contraria, que los personajes sean descubiertos automáticamente gracias a la actuación del viejo: Esta alternativa sólo debe considerarse si el Director cree que el **Combate con los Carniceros** es una parte esencial del módulo. No es jugar demasiado limpio pero, como contrapartida, Los Carniceros atacarán primero al vagabundo, dando tiempo a los personajes a prepararse para el combate, intentar huir o, simplemente, rezar.

Las dos posibilidades (avanzar y esconderse) son perfectamente combinables por los jugadores. El Director de juego ha de combinar entonces las posibilidades que se ofrecen según los casos.



Los Carniceros (PNJs a la carta)

¿Quienes o qué son los Carniceros?. Ya se ha dicho que esta partida era de carácter abierto. Esto supone que, con el nombre genérico de Carniceros, se pueden englobar diversos tipos de criaturas (a elección del Director) que cumplen la Sagrada Misión de cazar para los Padres de la Ciudad. El Director de Juego debe elegir entre las varias opciones que se le plantean teniendo en cuenta la capacidad combativa de los Personajes y, en su caso, las armas que estos lleven. En todo caso ha de procurar que el combate sea lo más equilibrado posible (sin trocear a los Personajes, pero tampoco poniéndoselo fácil, no se vayan a malacostumbrar). Una vez elegido quienes (y cuántos) son los Carniceros el Director de Juego deberá preparar cuidadosamente su descripción, según las líneas que se dan en el manual, para darle un toque de mayor realismo a la partida. Por esta razón se ha omitido aquí una descripción de los Carniceros.

Pueden ser "Carniceros":

– Un grupo de Samurais Urbanos. Se pueden usar los arquetipos del manual (págs 35 y ss). Sólo irán armados con armas de filo, nunca pistolas o armas de fuego. A los Padres de La Ciudad no les gusta encontrar trozos de plomo en la carne. También pueden usar habilidades de Artes Marciales.

– Criaturas del Infierno, ya que los Padres, como muchos miembros de la Ordo, tienen poder para invocarlas y someterlas:

* Purgatidas (*K*, pág.187). Sus características no aparecen en el manual, ya que se tratan de almas en pena que conservan sus poderes de vivos, aunque con un fuerte Desequilibrio Negativo. Habrás de crearlos tú mismo, aunque te pueden servir los Legionarios Condenados (*K*, pág.193) ya que, al fin y al cabo, también son Purgatidas.

* Razidas (*K*, pág.187). Es la opción más recomendable si no tienes el suplemento de *Legiones*, ya que en este se detallan los Voracies, que son sus equivalentes en la Ordo. Pero no te pases, recuerda que los Razidas tienen una Fuerza muy alta y algunos poderes (como Posesión), que los hacen muy temibles. Procura no poner más de dos.

* Desperitas (*K*, págs. 190 y 193). Al igual que los anteriores, los Desperitas son seres poderosos. No se recomiendan más de dos.

* Un Nefarita (*K*, pág.189 y ss).

* Un Angel de la Muerte (*K* y *LdO*, página variable según el Angel en cuestión).

Las dos últimas opciones (Nefarita o Angel de la Muerte) NO son aconsejables a menos que los Personajes sean realmente muy poderosos o tengan armas de alto poder destructivo (¿Qué diablos hacen con un lanzallamas en el metro?). Piensa que tanto Nefaritas como Angeles son criaturas únicas y extremadamente peligrosas. Has de tener una razón de peso (y una explica-



ción más que creíble) para que esta sea la opción que escojas. Al fin y al cabo esta es una partida introductoria y *Kult* tampoco es un juego que se base en "ir a cazar al Bicho" o a los Personajes, ¿no?. Bueno, siempre te queda la opción de perdonarles la vida, aunque no sea muy coherente...

– Criaturas especiales de la Ordo Voraginis:

* Bacchor (*LdO*, Pág.78). Los Bacchor están dominados por su ansia de comer carne humana, como se explica en el suplemento. No se recomienda esta opción a menos que te ingenies algún sistema por el que los Padres consigan controlar a los Bacchor.

* Voracies (*LdO*, Pág.79). Esta es la alternativa más aconsejable si tienes el suplemento de *Legiones*. Concuerda perfectamente con la historia de la partida y los Voracies son criaturas que un grupo de principiantes puede derrotar si no aparecen muchas. No se recomiendan más de dos o tres. Al igual que ocurría con los Samurais, los Voracies emplearán únicamente armas blancas (látigos, cadenas o puñales) o sus armas naturales, ya que no quieren dañar en exceso el menú de los Padres.

– Otras criaturas. A discreción del Director del Juego, otras criaturas que aparezcan en el manual o en el suplemento pueden ser empleadas como Carniceros en esta partida, sin descartar los monstruos que el propio Director pueda inventarse. De hecho, si eres un buen observador te habrás dado cuenta que una de las ilustraciones de Alex que acompañan este módulo es la de un Zelote (*K*, pág.177). Los Zelotes son habitantes de Metrópolis, y en principio no tienen porque aparecer aquí. Pero todo tiene su explicación: Esta partida fue pensada antes de que *Legiones de la Oscuridad* apareciera en el mercado (y el módulo fuera adaptado a la Ordo Voraginis) y los Carniceros iban a ser los Zelotes. Cuando adapté la partida Alex ya había hecho el dibujo y no era cuestión de encargarle otro (me hubiera mandado al Infierno mismo). Los Zelotes son también caníbales y pueden estar de algún modo relacionados con la Ordo, así que también pueden aparecer como Carniceros.

El combate con Los Carniceros

El combate ha de ser lo más igualado posible, aunque sin dar la impresión a los jugadores de que se les está perdonando la vida.

Procura que la refriega no dure más de doce rondas (un minuto), ya que el metro se está acercando a su destino final y los Carniceros deben esconderse antes de llegar (ver más abajo).

El combate, en principio, se desarrolla completamente a oscuras (¿cómo están los personajes de Combate Nocturno?). Si te parece excesivamente desproporcionado haz que vuelvan las luces o que éstas parpadeen periódicamente (dando un penalizador mayor o menor al combate). Recuerda que, dependiendo de las criaturas que hayas escogido como carniceros, estas pueden no verse afectadas por la oscuridad (habilidades como Infravisión o Combate Nocturno). Haz una descripción lo más exhaustiva y emocionante posible del combate; al fin y al cabo los personajes se están jugando la piel, nunca mejor dicho. Y recuerda que la visión de algunas criaturas obliga a hacer una tirada de terror (¡vaya momento escogiste para aplicar las reglas de reacciones, metamorfosis y proyecciones!).

Pasadas doce rondas de combate –o antes si eres un Director benévolo y el combate pinta muy negro para los personajes– se oirá una sombría voz por los altavoces que dirá *Próxima parada:... Matadero* acompañada de unas carcajadas. Este mensaje ha sido dado por el conductor del metro (que ignora el combate que está teniendo lugar) a Los Carniceros para que vayan acabando su trabajo, ya que se están acercando a la última estación. Se supone que, cuando Los Carniceros acaban su trabajo, se refugian en la cabina del maquinista, ya que a nadie le está permitido ver a los Padres mientras comen.

Si Los carniceros llevan las de ganar hasta el momento intentarán concluir su noble tarea de despedazar a los personajes. Si el combate ha sido igualado o Los Carniceros han llevado las de perder, estos se irán retirando prudentemente hasta la máquina del tren. De todas formas, si los personajes los persiguen, los Carniceros les plantarán cara hasta el final. De otro modo, les abandonarán en el vagón en que se encuentren. Pase lo que pase, al cabo de tres rondas el metro habrá llegado al matadero y los Carniceros se retirarán finalmente, dando paso a los Padres de la Ciudad.

En la Carnicería

En esta sección, puramente narrativa, se asume que los personajes, de algún modo, han conseguido descubrir lo que contienen los restantes vagones del metro. Bien porque los Personajes han conseguido derrotar a los Carniceros o bien porque, de alguna manera, han conseguido burlar su vigilancia. De todos modos, antes de describir **El Banquete**, de la siguiente Parte (en el próximo número de LIDER) habrás de leer a los jugadores este texto, ya que si presencian **El Banquete** habrán de saber cuál es el menú que lo compone.

Por debajo de la puerta que da al vagón anterior asoma un hilillo de sangre. Al abrirla no podéis contener un grito de terror: Los ocupantes del vagón cuelgan ahora boca abajo, unos garfios penetran en sus tobillos, detrás de los tendones y hacen que sus miembros, brazos y lenguas se columpien grotescamente con el vaivén del metro. Todo el cuerpo ha sido rasurado y han sido degollados como si se trataran de animales: Las heridas de la yugular aún gotean, dejando correr regueros de sangre, sangre que va a caer en unos cubos, cubos desbordados que encharcan el suelo del vagón. Los ojos, inusitadamente abiertos, parecen miraros más allá de la muerte, os avisan por última vez.

Un traqueteo del tren hace que los cuerpos se den la vuelta y os muestren un nuevo horror: La carne de la espalda ha sido abierta en canal desde el cuello hasta las nalgas, como páginas de libros, enseñando los huesos de la espina dorsal, la carne está dispuesta en filetes, en tajadas de humanidad preparadas para ser devoradas. De los agujeros de ventilación caen cascadas de insectos rojos que cubren alguno de los cuerpos, invadiéndolos, paseándose por sus carnes abiertas, saliendo por los agujeros de sus cuerpos y devorando poco a poco la carne que tocan, emitiendo un zumbido que cada vez se hace más ensordecedor. Un olor acre, de sangre, orina y pelo quemado inunda vuestras fosas nasales.

La descripción puede variar sutilmente de vagón a vagón, aquí un hombre, un mujer o un niño, pero todos los cuerpos han sido dispuestos de igual forma. En todo el metro se pueden contabilizar un total de 15 cuerpos, si los personajes tienen suficiente estómago como para dedicarse a hacerlo. Esta visión no es muy agradable que digamos. Por ello, los jugadores deberán hacer una tirada de Terror (*K*, pags 88 y ss) para conseguir sobreponerse al asco y el terror que inspiran la escena.

Los insectos que cubren y devoran alguno de los cuerpos son Blutkäfer (*LdO*, págs 78 y 79). No atacarán a los personajes si estos no las molestan, ya que están enfrascadas en su tarea de alimentarse. Las Blutkäfer son parásitos que viven próximos a lugares donde se encuentran centros de la Ordo, aunque sus miembros no las soportan. Cuando aparezcan los Padres de la Ciudad (ver **El banquete**) estos no tocarán los cuerpos invadidos por los parásitos, dejando tan desagradable trabajo a los Voracies. Si no tienes el suplemento de *Legiones* trata a las Blutkäfer como si fueran hordas de insectos normales (que habrás de crear tú) o, simplemente, suprímelas del módulo.



LOS SEÑORES DEL CRIMEN (II)
MISIÓN DIPLOMÁTICA

STAR WARS

En esta segunda entrega siguen las intrigas iniciadas en Misterio en Mom Gemhar, primer módulo de esta serie de tres. En ella se desarrolla un nuevo episodio de la lucha entre un poderoso grupo de señores del crimen y la Alianza Rebelde, tras la eliminación de Jawa el Hut a manos de Luke Skywalker y sus amigos. No obstante, Misión Diplomática debe ser presentada a los jugadores como una aventura totalmente independiente de la anterior.

POR RAFA CAMA

En esta aventura los PJs van a ser seleccionados como escolta de un diplomático de la Alianza, en su reunión con los representantes de Kirr. Todo se complicará con un asesinato, del que se culpa al propio diplomático. Los PJs deberán hacer todo lo posible para demostrar su inocencia, ya que hay mucho en juego.

La misión

Flota rebelde. Punto de reunión 28-X-31D. Nave almirante Nebula-3. Sala de reuniones 1B. Los PJs han sido llamados por el capitán Dereeda, coordinador de campo de las actividades de los comandos independientes.

Señores, tenemos una nueva misión para ustedes. Es una misión que puede calificarse de tranquila, para que puedan descansar tras el asunto de Gembar. Se trata de escoltar a un diplomático de la Alianza al sistema de Kirr, donde negociará un acuerdo de abastecimiento para nuestra flota.

Para su información, Kirr es un planeta de reciente colonización, situado fuera del control imperial. Es un planeta rico en minerales, y también en agricultura y ganadería, así que ya comprenderán la importancia de conseguir el contrato de abastecimiento.



El diplomático es Kyle V'Gannon, antiguo embajador del sistema de Nevra ante el Senado. Se presentarán ante él dentro de 4 horas en el hangar 8. Espero que tengan una misión tranquila.

Kirr

Tal y como les dijo Dereeda, en el hangar 8 les está esperando Kyle V'Gannon. Es un hombre de unos 45 años de edad, de elevada estatura, moreno, y en bastante buen estado de forma. V'Gannon es uno de los pocos diplomáticos con los que cuenta la Alianza, y ha demostrado su valía en numerosas ocasiones. Tiene el rostro surcado por numerosas arrugas y una pequeña cicatriz en la frente. Es un hombre amable, pero muy serio en todo lo referente a la misión que tiene encomendada. No permitirá ninguna salida de tono.

Para el viaje, la Alianza les ha preparado una nave diplomática, con poco armamento pero muy maniobrable. La tripulación ya está a bordo, por lo que los PJs podrán dedicar el tiempo del viaje a descansar y conocer mejor al hombre que han venido a escoltar. Puede contar muchas historias interesantes de los viejos tiempos.

La nave llegará a Kirr sin ningún contratiempo, y aterrizará en su impresionante espaciopuerto. Kirr, pese a ser un planeta de reciente colonización, presenta un perfil de sociedad muy avanzada, y un nivel de vida altísimo. No tiene muchos habitantes (unos dos millones en todo el planeta), y está regido por un sistema democrático (no está bajo control imperial).

La mayoría de los habitantes son humanos, o por los menos, humanoides. Hay algunos miembros de otras razas alienígenas, pero son minoría.

El embajador y su escolta (es decir, los PJs) son recibidos por D-K-31, un robot de protocolo. Este les llevará a sus alojamientos, situados en el mismo palacio presidencial de Kirr, un moderno y gran edificio con todas las comodidades posibles.

Hay tres habitaciones. Una para el embajador y dos para los PJs. Las de los PJs se hallan una a cada lado de la del embajador.

Una vez se hayan instalado, D-K-31 vendrá a buscarles para llevarles al despacho del negociador. Se tata de un Dekassiano, una raza alienígena de aspecto humanoide, y que se diferencia en sus ojos (parecidos a los de un



insecto), su ausencia de pelo y su extremada delgadez. Su nombre es impronunciable para los humanos, pero pueden llamarle "Hijo de la Tercera Luna". No habla Básico, pero D-K-31 se encargará de las labores de intérprete.
La reunión entre "Hijo de la Luna" y V'Gannon se desarrollará con normalidad, y en ella el embajador rebelde hará su propuesta a los kirranos. "Hijo de la Tercera Luna" les dirá que tiene que estudiar los informes, y que se reúna con él al día siguiente, por la mañana. Seguramente pueda darles una respuesta para entonces.

El crimen

Después de la reunión con el negociador, V'Gannon se retirará a descansar a su habitación. Dos de los PJs deberán montar guardia en la puerta, y el resto tendrá tiempo libre para disfrutar de la vida social de Kirr. Recordar tan sólo que la sociedad de Kirr está bastante avanzada, y no tiene (al menos en apariencia) lugares sórdidos del tipo que suelen buscar los PJs (al menos en mis partidas).
La noche pasará tranquilamente, hasta que los PJs y V'Gannon sean despertados poco después de amanecer por un kirrano vestido de uniforme y bien respaldado por 20 soldados. El kirrano se llama Willard Deiss, y es una especie de "fiscal del distrito". Sus órdenes son detener a V'Gannon, acusado del asesinato de "Hijo de la Tercera Luna".
El diplomático irá con Willard pacíficamente (piensa que todo es un error que se aclarará, y no quiere echar a perder la misión). Pedirá asimismo a los PJs que colaboren con Willard para esclarecer los hechos. El oficial les citará dentro de una hora en su despacho.D-K-31 les mostrará la ubicación.
Mientras el mediador rebelde es llevado a una celda de seguridad (eso sí, con todas las comodidades, según les dirá Willard), es de suponer que los PJs vayan a su reunión con el agente de la ley.
Willard es un hombre joven (de unos 30 años) que a base de mucho esfuerzo se ha hecho con el cargo de Primer Investigador de Kirr. El DJ debería intentar presentarlo como un hombre que adopta un papel franco, buscando la justicia por encima de todo, y debe procurar que caiga bien a los PJs.
Lo que tiene que decirles Willard es muy simple. La noche anterior, el encargado de relaciones exteriores "Hijo de la Tercera Luna" fue asesinado en su despacho mientras repasaba unos documentos. El no quiere acusar a nadie sin pruebas, pero en este caso las tiene, y más que suficientes.
En primer lugar, tiene el arma con la que se realizó el crimen, con las huellas digitales de V'Gannon. Y por si esto no fuera suficiente, tiene algo más. Aunque el asesino no lo sabía, todos los despachos disponen de un complicado sistema de cámaras de vigilancia. Willard les mostrará en un monitor lo que la cámara del despacho del asesinado grabó. Aunque la imagen es algo defectuosa, se ve sin ninguna duda como V'Gannon entra en la sala, y antes de que "Hijo de la Tercera Luna" pueda decir nada, saca un bláster y le dispara a la cabeza. Después arroja el arma al suelo y vuelve a salir tranquilamente.
Willard les dará permiso para que investiguen por su cuenta, aunque está convencido de que no servirá de nada. Sin embargo, es costumbre que todo el mundo pueda disfrutar de la mejor defensa posible.
Por cierto, mientras están viendo la grabación de la cámara, tira Percepción Muy Difícil por cada uno de los PJs. Si alguno la saca,se dará cuenta de que el V'Gannon de la imagen no tiene la cicatriz en la frente. Si se lo dicen a Willard, éste les dirá que, dada la calidad de la grabación, no puede tener ese detalle en cuenta.

La investigación

La investigación, naturalmente, depende del curso de acción que tomen los PJs, pero las pistas que pueden encontrar son las siguientes:
– En primer lugar, por supuesto, ellos saben (si cumplieron con su deber) que V'Gannon no abandonó su habitación. Por desgracia, es sólo su palabra contra pruebas mucho mejores, y si insisten demasiado, Willard les acusará de complicidad.
– Además, las cámaras instaladas en el pasillo al que da la puerta del despacho de "Hijo de la Tercera Luna" no registraron a nadie entrando ni saliendo del despacho.
– Si revisan el despacho del asesinado, no encontrarán nada anormal. No obstante, en el antedespacho (que es donde suele estar el secretario de "Hijo de la Tercera Luna"), una tirada de Percepción Difícil revelará que en el suelo hay una trampilla camuflada (los PJs deben estar buscando expresamente salidas ocultas).
– Si descienden por la trampilla, se encontrarán en un pasadizo de unos dos metros de alto y otros dos de ancho. Necesitarán algún medio para iluminarse, ya que en el pasadizo no hay ninguna fuente de luz.
– A unos cien metros de la trampilla (siguiendo el pasadizo) se encontrarán el cadáver de un hombre tirado en el suelo. Está desnudo, y tiene la cara destrozada por un disparo de Bláster. Su constitución, peso y altura son idénticos a los de V'Gannon, pero no se lo digas a menos que lo pregunten.
– El pasadizo sigue hasta otra compuerta que sólo se abrirá introduciendo un código prefijado (hagan lo que hagan los jugadores, no dejes que la abran... de momento).
Con todo esto, es de suponer que vayan a ver a Willard, dado que ya poseen pruebas suficientes para cuestionar la culpabilidad de V'Gannon. El Investigador se encuentra sólo en su despacho, aunque si un PJ saca una tirada de Percepción Muy Difícil notará que en el mueble bar hay dos vasos con whisky corelliano (si la tirada la supera por un amplio margen, se dará cuenta de que se trata de un whisky de reserva de más de 200 años, unos 10.000 créditos el litro).
Una vez presenten todas las pruebas, Willard les agradecerá su colaboración, que sin duda ha servido para impedir un grave error, y les dirá que el mismo recomendará a sus jefes la colaboración con la Alianza. Acto seguido, oprimirá un botón de su mesa y pocos segundos después entrará por la puerta un sargento de la guardia acompañado de cuatro hombres. Willard le dirá al sargento: *Sargento, acompañe a estos hombres al sector de celdas y libere al prisionero V'Gannon. Se han retirado los cargos. El código de la orden es 3-A-1.*

La trampa

El sargento les conducirá (acompañado por los soldados) hasta llegar a una puerta con código de acceso. A continuación les dirá: *Señores, antes de continuar deben dejar sus armas aquí. Está prohibido entrar con armas al bloque prisión.*
Una vez los PJs se hayan desprendido de sus armas, tecleará un código y la puerta se abrirá. *Entren ustedes, por favor*, dirá a los PJs. Es de suponer que nuestros héroes se extrañen cuando vean que la puerta da a una habitación vacía, y más aún cuanto el sargento y los soldados les apunten con sus armas, dispuestos a disparar. Es un buen momento para actuar con rapidez.

La huida de Willard

Cuando los PJs se hayan desembarazado de los soldados (sé bueno), es de suponer que decidan mantener una pequeña conversación con Willard.
Este ya no se encuentra en su despacho. De hecho, en estos momentos se está escapando por el pasadizo, tras haber dado la alarma. Es más, los mensajes de *Alarma 3-B, criminales en el edificio muy peligrosos, disparar a matar* es posible que pongan muy nerviosos a los personajes.

Si no van rápido al subterráneo (que puede ser su única salida), empezarán a encontrarse con patrullas de soldados con malas intenciones. Si llegan al antedespacho de "Hijo de la Tercera Luna", verán que la trampilla está abierta, así como la compuerta del final del pasadizo. Al otro lado de la puerta, se encontrarán con el espaciopuerto de Kirr. De hecho, pueden ver su propia nave no muy lejos. Pero no les dará tiempo de observar el paisaje. Enfrente suyo, Willard está subiendo por la rampa de un carguero. Le acompaña otra criatura, un ellomin al que rápidamente reconocerán como Hfrek, el lugarteniente de Greedo Tremill (ver **Misterio en Mom Gemhar**, LIDER52). Estos entrarán rápidamente al carguero mientras cuatro matones les cubren las espaldas disparando al grupo.

SOLDADOS	
DESTREZA	2D+2
Blásters	3D
Esquivar	3D

Otras características y habilidades: 2D
Equipo: Rifle Bláster (daño 5D), chaleco protector.

MATONES	
DESTREZA	4D
Blásters	6D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	4D+2
MECÁNICA	2D+2
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	3D+2
Atacar sin armas	4D+2
TÉCNICA	2D

Equipo: Bláster pesado (daño 5D).

LANZADERA REBELDE

Tripulación:3
Velocidad subluminica:3D
Maniobrabilidad: 1D+2
Casco:3D
Armas: 1 cañón láser
- Control de fuego: 3D
- Daño: 4D
Pantallas: 2D

La nave de Willard y Hfrek tiene las características de un carguero ligero (ver libro de reglas), pero equipado con dos cañones láser en vez de uno.Las características de los tripulantes del carguero que tienen influencia en el combate son:
Piloto (Pilotaje Naval:3D), Artillero 1 (Artillería Naval 2D+1), Artillero 2 (Artillería Naval 3D+2).

Mientras los PJs se libran de los matones, el carguero despegará, llevándose a Willard y Hfrek. Es de suponer que los PJs suban a bordo de la lanzadera que la rebelión les proporcionó. Allí se llevarán una sorpresa. La tripulación de la nave ha sido sometida a arresto preventivo a raíz de todo lo ocurrido, así que deberán ser ellos los que la piloten y capturen a Willard y Hfrek o los que los hagan desaparecer para siempre. Los rebeldes tienen siete turnos para acabar con la nave de Willard o deteriorarla hasta el punto que se rindan. Después el carguero entrará en el hiperespacio.

Conclusión

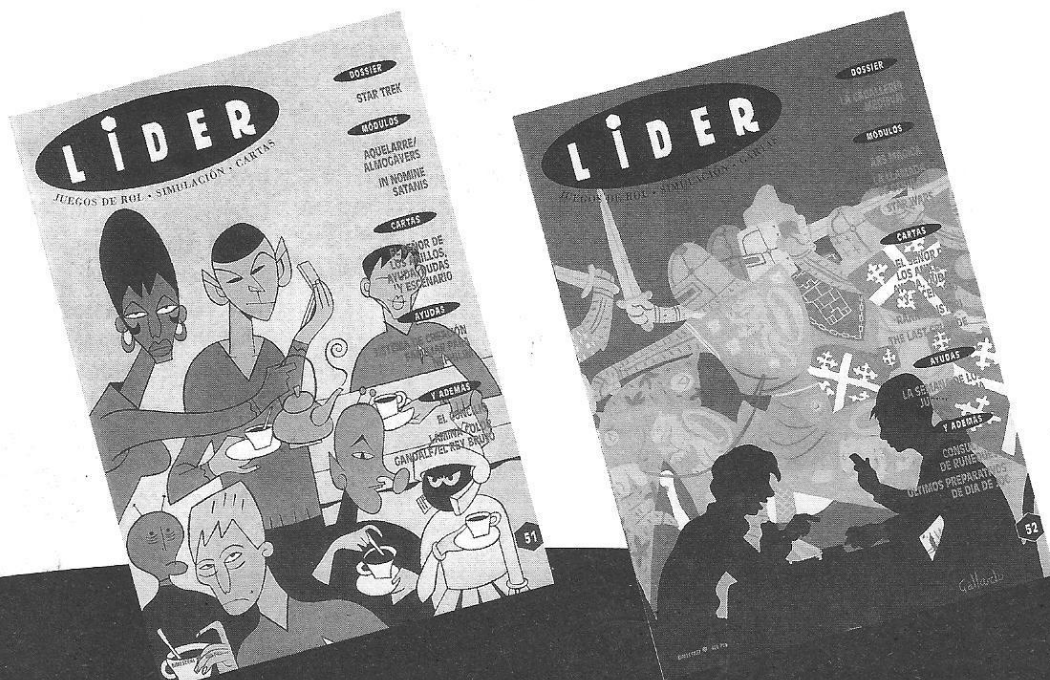
Una vez hayan capturado o eliminado a Hfrek y Willard,o bien estos hayan escapado, podrán regresar a Kirr para solucionar las cosas.
Las autoridades del planeta, en un estado de intenso nerviosismo, estudiarán todo el asunto. Finalmente, descubrirán que Willard, como parece haber quedado claro, era un agente doble de un criminal, que usaba Kirr como puerto de paso para sus naves de contrabando. Además, han desaparecido los fondos destinados a la contratación de empleados a cargo del Primer Investigador.
Las pruebas de la inocencia de V'Gannon son consideradas válidas, y los cargos contra él retirados. Finalmente, Kirr y la Alianza firman el acuerdo.
El cadáver del asesino de V'Gannon es sometido a un cuidadoso estudio forense de resultados sorprendentes. Se trata de un individuo con el mismo registro cromosómico que el embajador rebelde. Es decir, un clon. Todo parece indicar que Greedo ha conseguido, a costa de un gran esfuerzo financiero, un cilindro Spaarti en perfecto estado. Noticias preocupantes para la Alianza.
V'Gannon se ocupará especialmente de recomendar a los PJs para un ascenso... pero Greedo Tremill ya planea un nuevo ataque contra la Alianza.



¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ⬡ recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,– ptas. más gastos de envío).
Envía este boletín a LIDER, c/. Recaredo, 2, local 20 - 08005 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________
Dirección: ______________________ Tel.: ______________
Localidad: ______________________ C.P.: ______________

· Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 1 ⬡	N.º 9 ⬡	N.º 17 ⬡	N.º 25 ⬡	N.º 33 ⬡	N.º 41 ⬡	N.º 49 ⬡
N.º 2 ⬡	N.º 10 ⬡	N.º 18 ⬡	N.º 26 ⬡	N.º 34 ⬡	N.º 42 ⬡	N.º 50 ⬡
N.º 3 ⬡	N.º 11 ⬡	N.º 19 ⬡	N.º 27 ⬡	N.º 35 ⬡	N.º 43 ⬡	N.º 51 ⬡
N.º 4 ⬡	N.º 12 ⬡	N.º 20 ⬡	N.º 28 ⬡	N.º 36 ⬡	N.º 44 ⬡	Nº. 52 ⬡
N.º 5 ⬡	N.º 13 ⬡	N.º 21 ⬡	N.º 29 ⬡	N.º 37 ⬡	N.º 45 ⬡	ESP. MAGIC ⬡
N.º 6 ⬡	N.º 14 ⬡	N.º 22 ⬡	N.º 30 ⬡	N.º 38 ⬡	N.º 46 ⬡	
N.º 7 ⬡	N.º 15 ⬡	N.º 23 ⬡	N.º 31 ⬡	N.º 39 ⬡	N.º 47 ⬡	
N.º 8 ⬡	N.º 16 ⬡	N.º 24 ⬡	N.º 32 ⬡	N.º 40 ⬡	N.º 48 ⬡	

⬡ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

⬡ EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.
⬡ AMÉRICA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.



el Señor de los anillos

Los Dragones

Paciencia...

¡Llegan con el deshielo!

K. WARD '96